

799. Ft

KONZOL



JÁTÉKMÁSKÓK, NEKTEK ANNVI!



CONKER: LIVE AND RELOADED (XBOX)

VI TÉMÁNK: KORHATÁR NÉLKÜL • BIG • ANTARU IN JAPAN • KILLER 7 • JUICED • BATMAN BEGINS • DESTROY ALL HUMANS
HOT DOWN • SAMURAI WESTERN • BEAT DOWN • COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM • FANTASTIC 4 • 7 SINS • ADVENT RISING



BATMAN BEGINS™ © 2005 Electronic Arts Inc. és Warner Bros. Entertainment Inc. Az Electronic Arts, EA, EA GAMES és az EA GAMES embléma az Electronic Arts Inc. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A „PlayStation” és a „PS” Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox és az Xbox emblémák a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Használatuk a Microsoft engedélyével történik. A GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE és a NINTENDO GAMECUBE EMBLEMA a NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEJE.

DC BULLET LOGO™, BATMAN BEGINS további jellemzői, karakterek és elemek a DC Comics védjegye. © DC Comics.
WIRE LOGO™ TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

Minden más védjegy a hozzá tartozó bírósági elhatározást igényel.
EA GAMES™ az Electronic Arts™ márkája.

BATMAN – KEZDŐDIK! 2005 NYARÁN A MOZIK MŰSORÁN

MOST MÁR VALÓBAN AKAD MITŐL FÉLNI A SÖTÉTBEN

BATMAN BEGINS™

A VIDEOJÁTÉK

AZ IGASZÁGHOZ Vezető Ősvény itt kezdődik: WWW.EAGAMES.HU/BATMAN



A félelem valódi fegyverré válik kezekben,
mikor rettegést ültet az ellenfeleid szívébe



Száguldj át Gotham városának utcáin a
Batmobilban, hi-tech fegyverekkel és
eszközökkel elsöpörve mindenkit, aki az
igazság útjában áll



Ninja harcmódorod elengedhetetlen a
kéztusában és segíti a fontos információk
megszerzését

PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE



HÍREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: KORHATÁR NÉLKÜL	6
SZOFTVER ROVAT: A VIDEOJÁTEK IRRELEVÁNS TÉMAVÁLASZTÁSA	8
ELŐÉTEL	10
HARDVER-SZOFTVER ROVAT: A VIDEOJÁTEK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE III.	12
BIG IN JAPAN	14
ANTARU IN JAPAN	16
MULTI TESZT	
KILLER7	18
JUICED	20
BATMAN BEGINS	22
BIG MUTHA TRUCKERS 2	24
DESTROY ALL HUMANS!	26
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	28
PLAYSTATION 2	
MOBILE SUIT GUNDAM: GUNDAM VS ZETA GUNDAM	30
PLAYSTATION 2 LEJTÁR	32
BLACK MARKET BOWLING	33
SAMURAI WESTERN	34
ARC THE LAD: END OF DARKNESS	36
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	38
BEAT DOWN	44
COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM	46
FANTASTIC 4	48
SAINT SEIYA: THE SANCTUARY	50
7 SINS	52
PILOT DOWN	54
XBOX	
CONKER: LIVE & RELOADED	62
XBOX LEJTÁR	66
GTA SAN ANDREAS	67
ADVENT RISING	68
NINTENDO DS	
GOLDENEYE: ROGUE AGENT - NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	72
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	73
PAC-PIX - RIDGE RACER	74
MADAGASCAR	75
GBA	
FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES	76
BATMAN BEGINS	77
CSEVEGŐ	78
COOL-TÚRA	80



2005 JÚLIUS-AUGUSZTUS - A NYÁRI ÖRÜLT BULIK, EMLÉKEZETES KERTI GRILLPARTIK, SZÜNYOGCSÍPÉSEK, TÚLZOTT NAPÓZÁS UTÁNI LEPIRULÁSOK, ÉS AZ 576 KONZOL ÖSSZEVONT SZÁMÁNAK HÓNAPJA(II)

Július-augusztus, nyári összevont szám. Ez egy csomó minden fontos dolgot jelent.

1 - Szabadság! Itt volt az ideje, a fáradságtól néha már Xbox DVD-ket akartunk lejátszani (nagy káromkodások közepette) a PS2-n, fordítva fogtuk az infrás egeret (milyen köcsög inverz eger ez?), és hajlamosak voltunk a 10 pontos játékokat 6-ra értékelni. Na jó, ilyenek nem voltak.

2 - Nemsokára Sziget. Zene, tánc, kaja, szesz, szexsz. Nagyonkirály. (Halo, ha valaki olvassa ezt a Sziget főgúrujai közül: küldetek már egy-két heti jegyet lécci. Kaptok cserébe Gran Turismo-t. Vagy akármit.)

3 - Az újság 2 hónapig van a standon. Mindenki megveszi - van, aki kétszer is. Mindenki rommá olvassa. Kell a betű. Konklúzió: nagyon oda kell tenni magukat. (Már arra is gondoltunk, hogy mi írunk egy atom játékot, csak, hogy legyen egy 10 pontos stuff így nyárra. A 10 print „Az 576 Konzol bemutatja”; 20 goto 10 utasítássor után elakadunk.)

Nagyjából ennyi, amit (erről) a nyárról tudni kell. ;)

Összevont számunkat a „mindent beleadás” jellemzi. Először is a „gondolatébresztő” cikkek: Liquid és HZX a szokásosnál még nagyobb előnállal tették oda magukat a „konzolvilág nagy kozmikus okosságainak fejtegetése” ügyében. Én a felét sem értem meg... És még azt mondják egyesek, hogy ez a gamer-téma gyerekeknek való...

„Szórakoztató útleírásokat gyártó részlegünk” is aktivizálta magát: végre sikerült előragatni Biget Tokió szórakoztató negyedének legmélyebb bugyiraiból, és jött vele Antaru is, úgyhogy most aztán van Japán bemutatkozó rogyásig.

Játékok? Játékok. Isten lássa a lelkem, én mindent bedobtam, minden titkos forrást feltűrtam, minden céget kiraboltam, loptam, csaltam, hazudtam, még azt is leleszteltük, amit nem kellett volna. Nem mondom, hogy nagyon púp az eresztés - szerkesztőségünk szerint egyértelműen a Conker lesz a nyár slágere -, de azért el lehet mazzsolázni a címek között. Egyébként is, játszani majd szeptemberben kell, nem mindegy, mi jön ki nyáron?

Mi van még? Ja, itt van Samatör. Samu. Az új tesztelő, tinilányok és tinifüfűk bálványja, az új üstökös. Igaz, hogy már előző hónapban is itt volt, de csak most hagytam kibontakozni - most viszont teljes terjedelmében. Ő az új kedvencem (Krisz és Csipi, Csipi és Krisz után, természetesen!)

Több nem is jut eszembe. Egyébként is elromlott a légkondi az irodában, nem jött a héten közlekedési eszköz, és a nyomdagépek is csak az Aktuálisra várnak, úgyhogy:

KELLEMES ÉS IZGALMAS,
KALANDOKBAN GAZDAG NYÁRAT KÍVÁNUNK
MINDEN KEDVES 576 KONZOL OLVASÓNAK!

Szeptemberben jövőnk!

Martin



18

Killzone



20

Juiced



22

Batman Begins



28

Medal of Honor: European Assault



34

Samurai Western



44

Best Down



48

Fantastic 4



54

Pilot Down



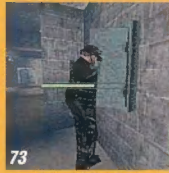
62

Conker: Live & Reloaded



68

Advent Rising



73

Splinter Cell: Chaos Theory



76

Fire Emblem: The Sacred Stones

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont - Csak saját felelősségre. Mi szözlünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont - Ha éppen nem tudsz jobb dolgara költeni, szerezz be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont - Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszó órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont - Jópofát Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?
- 8-9.5 pont - Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont - Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadói engedéllyel lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomdás: Offset és Játékkirya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Tíz Renáta
Kiadja: Compagame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Utcai)
Terjesztő: Híker Rt., 98 Rt.
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Lapteljesítés: Balogh Zsolt
Lapteljesítés: 576 Konzol Team
Levél cím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-98
Eldfőzettség: Compagame 576 Kft.,
1329 Bp., Pf.: 24.
Webside: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerrel teszteltük.

Címleap 16: Conker: Live & Reloaded (XBOX)
Címleap 28: Samurai Western (PS2)

Grand Theft Auto Liberty City Stories

Hírek

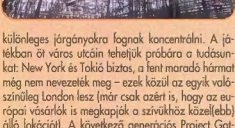
playstation 2 - nds - gamecube - xbox - gba - psp

FROM DEVELOPERS ENTERTAINMENT

GUN

PROJECT GOTHAM RACING 3 (XBOX 360)

Az E3-on bemutatott átkozottul látványos trailer után végre konkrét adatokkal és részletekkel szolgált a Bizarre Creations a **Project Gotham Racing 3**-ról. A PGR3-ban összesen nyolcban nagy teljesítményű utcásdoda közül választhatunk – a Bizarrek a



különböző járgányokra fognak koncentrálni. A játékokat új város utcáin tehetjük próbára a hűdusok: New York és Tokió biztos, a lent maradó három még nem nevazatik, meg – ezek közül az egyik valószínűleg London lesz (már csak azért is, hogy az európai vásárlók is megkapják a zivihűhöz közelebb) álló lokáció). A következő generációs Project Gotham továbbra sem a tuningról fog szólni (az meg-hagyjuk a túlzásig készülő NFSU klónokkal), ha-nem a legújabb epizódokból (már jó beválti kú-rendszerről – az egyik (konkrétan még nem taglolt) személyes szabványhoz ennek ellenére helyet kap a játékban). A grafika pompás: néztek meg az új screenshotokat – ezek olyan jók néznek ki, hogy több

wéből is kapásból „persze, fénykép, meg render” szavakat lehetne nyemerni rájuk – a Bizarre Creations azt megfogalmazta kiadók az egyik kép (a brutálisan részletes ház) szerkesztésből kiemelt wireframe-mo-delljéről, azaz ezek ingame képek. Nem csak a pályá, hanem az autók kioldozására is nagy hangsúlyt fektettek az angol kiadók: egy járgány hat hétfő-készült, és csak a belső tér negyven ezer (!) poligonból áll (pörhöz: a Gran Turismo 4 autói 10 ezer po-ligonból épülnek fel – ez az egész kicsira vonat-kozik). A gyönyörűen csillogó korpuszokról részle-sül láthatunk ronszalkokat, azaz a PGR3-ban ki-részmódol is lesz.

A Project Gotham Racing 3 vibráns multiplayer sze-kcióit kinél: egyszerre izenketlen nyomhatjuk egymás ellen XBL-en keresztül, az újdonságként bel-péji Gotham TV (állando „jövőkavazetés”) az online futamokról, végigvezethet a legizgalmasabb küz-delemért, a grafiká egyaránt ellent hordoz, de a te-á-pen zafu online versenyre is „adódna kerülhet” (pe-dig abszolút újszerű), és rendkívül izgalmasnak tűnő szolgáltatás. Megjelenés nyitvenben – szinte száz szízeket, hogy Xbox 360 nyitvenben lesz belőle.

GUN (PS2 / XBOX / GC / XBOX 360)

A júniusi számban felpozírozott vasolcs E3 össze-gyűlésében sokat áradottunk a Nerventől új, western környezetbe helyezett akciójátékából, a **Gunról** – annak ellenére, hogy csak egy (liber-hangulatú) te-se-er-videó láttunk belőle. A játékok gondozó Activi-on kívárt pár hetet, itt június végére előre elorúla, hogy miről is szól tulajdonképpen a játék. Legna-gyobb sajnálatunk azokra azt nem kerül nyitven-ságra semmilyen ingame szöveget a játékból – ki-zárólag a legvalódi tudunk szolgálni. A Gun tulajdon-képpen egy GTA-variáns – csak éppen a Vadnyugat-on. A játék 1860-ban játszódik – a GTA-ban meg-tapoztatott szabadság jellemző, Kansas és Új-Mexiko jelesebb településeit látogathatjuk meg (leginkább New Dodge City és Las Vegas – utóbbit igen fu-sa, ugyanis Vegas-i csak a huszadik század közepé-ig, „épít fel” az amerikai mafia...), a Gunban a kor színes korszakát alkothatunk futamunk, illetve Wyatt Earp, Billy the Kid, Bud Masterson, Mysteri-ous Dave Walker, Doc Holliday, Dirty Dave Rudabaugh, Jesse James, Hoochie Brown – vagyis az amerikai west-terroldom szinte összes jelentős szereplője megjárhat a játékban. A sztori középpontjában a Dodge City Gar kalandjai állnak. A játékmenet is a GTA-hoz idezi: missziókat hajthatunk végre, frakciók oldozása dőlhetünk (a játékból több banda kapot-hatott, és persze lehetnek indoklásai is). Az NPC-kel való interakció az íjletről szorint sokat komplex-zebb lesz, mint a GTA szarozatban. A Vadnyugattal két kedvűl szarozási formája (szerezeneképes és prosz-tik) szintén ott figyel a kinnalában. Gyűvelemből nem szenvedünk hiányt: többféle pisztoly, kővetéltű ro-bánmányok, mesterségeszúszka, elszere fém kék íj-nyag az oldozunk.

A GTA-ban autót lophatunk, a Gunban lovatát köthetünk ki. A poack egyfajta tulajdonjogának és ké-pességének rendelkezése, ergo itt is erődes lesz (a szüvölőn) / misszióknak megfogalmazás) cseregélési mód. A Nerventől szorint nem akar nagy lármát csapni a Gun körül – a következő információadagra csak valamikor a játék megjelenése előtt számítha-tunk. Idén év végén akárthozhi (Xbox / Xbox / GC), jövőre pedig a (leendő) Xbox 360 játék is kapnak belőle.

HOUSE OF THE DEAD 4 (ARCADE/NEXTGEN)

A Kanizsai hajszáron viszonylag ritkán foglalkozunk játékművi újdonságokkal – köszönhetően elsősorban a hazai ártók-kultúra szűkebb világnak (ami szí-negyen, de enél meg jól néz ki a mikró). Jelenkor, jú-liusban, az Expo után hírvirágoltunk (nem véletlen) két áldalos ebben a hónapban a Hírvirát a megzo-

kat négy helyett) még ez is beleér, pláne ha egy igazi nagygyűjtő, a House of the Dead negyedik részéről van szó.

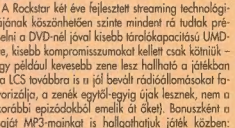
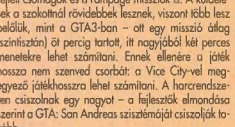
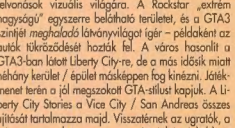
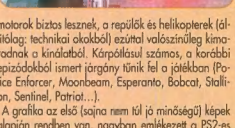
A SEGÁ július elején kezdte meg a **House of the Dead 4** kiadását készletét Japánban: a zombis lövél-dél két napig lehetett kipróbálni a Sega GIGO játé-k-teremben, Tokió leklubuora negyedében. A játék egy máreles HDV-n futott, ismeretlen ártók-alaplopon (a játékokat a Sega következő generáció, az Xbox „kompatibilis” korszakában továbbra is megvárni szorint – azaz X360 alaplopon). A HOTD4 játékmű-vi verziójában két Ingram M11 másolatot lehetett



megmunkálni – azaz az előző részek pisztolyai és s-rires pisztolyai helyett ezúttal géppisztolyt vehatunk véres rendet a zombi pajzások között. A játékmenet ehhez igazodik: korábban maximum négy-át dől-het ki lobozhat szorint a képernyőn, most egyszerre akár egy fegyvert ugorhat a nyakunkba. A képmeg-ki-olások visszaverése a kinnaszm szorint gyöbölös-kon két gránátotál is bevehetünk – ezeket a legve-riek oldalon található piros gombbal lehetett a zombi pajzások közé venni (egyszerre maximum három lehet nálunk). A sztori egyfajta homályos: a próbaezőt csak két pályát tartalmazott, két szereplővel (Kate Gre-en és James Taylor) lehetett álcázni. A grafika való-zsáig gyönyörű, a helyszíni beszámolókat szorint a ne-gyedik részk mellé kapott harmadik epizód hozza-tarozton csúnyaságok kinn az új felvonás mellett – plá-ne, hogy a negyedik inkanció a HDV-nek közön-keletlen nagy felvonásban futott. A fejlesztők végig ott állógatnak a gép mellett, és szorozáon gyűjtőket a lo-dozatát / véleményeket a HOTD4-ri kipróbáló játé-kosoktól. A Sega egyfajta csak játékművebe szorint a géppel (megjelenési időponti nincs), de a korábbi ré-szekhez hasonlóan valószínűleg most is kapunk belő-le kanalizos ártókat.

GTA: LIBERTY CITY STORIES (PSP)

Az E3-on (a várakozások ellenére) a Rockstar nem kénytelen el monitál világágon sok **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** infót – bejelentették a PSP-s GTA-felvonás címét, és kész. Az Expo után viszont ázsápekkel megugrott a fiúk és nagy rakás információk szorint meg a jónép. A Liberty City Stories főszereplő Tony Cipriani lesz – a GTA 3-ból emlékezhetünk: ott éntermet vezetett, és a Triad-ot ellen harcolt. Az LCS a GTA3 előt három évvel, 1998-ban játszódik. Tony egy akkor is vizszo Li-berty City és és Salvatore-nak kezd dolgozni. A jár-művek terén nem történt radikális változás: autók és



A Rockstar két éve fejlesztett streaming technológi-ájának köszönhetően szinte mindegyik rá tudok pre-szeli a DVD-nél jóval kisebb méretű csomagot UMD-re, kisebb kompromisszumokkal kellett csak játszók-nál (a LCS továbbra is jó) belőle részletekkel forrasztá-si, a zenék egyfajta egy újékel lesznek, nem a korábbi epizódokból emeltek át őket). Buzsáknak a saját MP3-miniatúrt is hallgathatjuk (jók közben: ezeket a Memory Stick Duo-ra kell feltölteniük).

A Liberty City Stories valamikor szeptemberben, ú PSP európai premijerét követően fog megjelenni. Várjuk!

..HACK//FRAGMENT (PLAYSTATION 2)

A hack szarozat az online RPG-be imitáció szerep-tőlki álmoz valós online RPG-be: az azelőt követke-ző felvonás, a **hack//fragment** komoly komoly me-gyálomlást ígér. A single player szakmá megma-rad, az offline fejlesztéskor karaktereket később az onli-ne arányban csúszhatók tovább – az egyjátékos kom-pányonban két, a gép által irányított, a szorozat ko-rábbi részében, illetve az anime-szériában szereplő



kárterhel megvalósítva szellemi és anyagi kárt. A netes muli megvalósítva szellemi: a network adapter-en kívül egy PC-re is szükségünk lesz: az ezen a hálózati Server-en keresztül kapcsolódhatunk a haci.fragment.info univerzumhoz. A komplex rendszer előnye, a játék melytől editálni lehetne, így saját készítésű dungeonokhoz igazodhatjuk a játék világát. A Bandon év végj a (és természetesen a jövő) a PS2 előrelépés megjelentetése, az amerikai / európai doki időpótlást nem érkezteti innét. Normális szerzői jogi cselekmény: a Bandon kizárólag a kivételként pozíciók előzetes Famitsu-t szórta meg velük, mindkét mondat várná kell, így egyelőre meg kell elégednünk egy (igen csinos) artworkal, szeptemberben - vagy legkésőbb októberben, a Tokyo Game Show kapcsán - mindenképpen visszatérünk majd egyszer az új hók japánok.

CHIBI ROBO (GAMECUBE)

[illegible]

MAZSOLÁZÓ

**PLAYSTATION 2:
TÚL A 90 MILLIÓN**

A Playstation 2 nagyon jó irányba halad afelé, hogy minden idők legsikeresebb játékkonzolja váljon belőle: a Sony júniusban leszállította a kilencvenmilliomodik másolatát. A PS2-nek két évvel és három hónappal kevesebb időre volt szüksége a kilencvenmilliós határ átlépéséhez, mint az eredeti PlayStationnek (utóbólból erős 100 millió fogyott eddig). Jelenleg 5000 játék (értsd: 5000 különböző cím) kapható a PS2-re – ezekből eddig 800 millió darab fogyott világszerte. Regionális bontás:

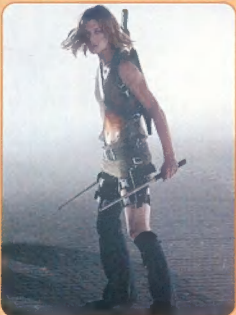
Japán (+ egyéb ázsiai régiók): 21.04 millió

Észak-Amerika: 36.48 millió

Európa (+ egyéb PAL régiók): 32,48 millió

ÚJABB RESIDENT EVIL FILMEK A HORIZONTON

A *Resident Evil* mozihírek mögött álló német produkciós cég, a Constantin Film újabb bőröket készült lerángatni a zombis szériáról: az első két mozis epizód a filmszínházakban ugyan meglehetősen közepesen teljesített, de a DVD forgalmazás szép pénzt hozott – ergo jöhet a folytatás. A harmadik epizód a **Resident Evil: Afterlife** (munka)címre hallgat, a



forgatókönyvet még kalapálják, és a rendező sincs kiválasztva. Rövid szinopszis: az előző részek főhőse, Alice (ismét) a bájos Mila Jovovich kísárosszony domborjaitól az Allamok délnyugati részén, egy sivatagban aprítja az élőhalottakat. A filmet állítólag idén kezdik forgatni (Ausztráliában), és valamikor 2006-ban kerülhet a mozikba. A harmadik rész produkciós munkálataival párhuzamosan folyik az (egyelőre cím nélküli) negyedik főhőzseni előkészítése – ez a tervek szerint Jaromán (I) fog játszódni.

Mit akar nézni a tisztelt játékos a frissen vásárolt PSP-én (a játékokon kívül persze)?² Naná, hogy por-



nagygépes változatokból áll össze az impresszív szám. A harmadik helyen **Donkey Kong** ácsorog (46.51 példány), a negyedik pozíciót pedig a **Zelda**-széria (46.33 millió) foglalja el.

A fentebb emlegetett TűzPiros / LevélZöld Zseb-szörny-felvonás egyébként a tavalyi üzleti év legjobb fogyó játéka volt Nintendoeknál, sőt, a második befutó is handheld cím – az NDS-es **Super Mario 64**-ről (2,5 millió) van szó.

HITMAN = VIN DIESEL

Kopasz aktor a kopasz bérnyílkos szerepében: **Vin Diesel** június közepén aláírta a szerződést a 20th Century Fox-szal – ő fogja domborítani a 47-es ügynököt a stúdió előkészítési fázisban leledző **Hitman** filmjében. Az *Eidos* és az *IO Interactive* szintén Die-



sel úr körül forgolódik:ők arról próbálják meggyőzni Gorilla bácsit (...vagy mi is a magyar címe a legújabb filmnek?), hogy hangját és fizikumját kell csönöznöze a következő (videójáték) epizóddhoz – nem a Blood Money-ról, hanem a filmet egy időben (azaz valamikor két év múlva) megjelenő, egyelőre címenélküli – valószínűleg a következő generációs konzolokat megcélzó – produktumról van szó természetesen.

MAX PAYNE - A FILM

Hibba no, nyár van, a mozis szezon közepe, így a hírovtat is tele van filmes hírekkel – a jelek szerint mindenki most látta előkezeltnek az időt, hogy bejelentse a soros videójáték-feldolgozásait. In medias res: film készül a **Max Payne**-ből, méghozzá a 20th Century Fox prezentálásában, miután a filmörösz az összes szíkszese jogot megszerzette a feldolgozás elkészítéséhez. A produceri munkát Scott Fa-



ye és a Cherry Falls, valamint a 51st State révén ismert Julie Yorn lánya majd el, kiknek régóta dedikált album valósult meg a New York-i zsonz szórójának megfilmesítésével. Foye leginkább a Dirty Harry-ék hasonlított a készülő művel, melyben a látványos akciók mellett Max karakterének minél részletesebb kibontása kap jelentős szerepet. Reménykedjünk benne, hogy ez kivételesen nem szúrja el a hálódni szokás és hálók – a Max Payne kőzet áll a szívemhez, és gondolkodás nélkül fegyvert ragadok, ha valami B-kategóriás ostobaság próbálnak meg leterhelni a lorkunkon az ezüst vészőn.

KORHATÁR NÉLKÜL

KOROSODÓ JÁTEKOSOK - TÍNEZSER JÁTEKIPAR



Az amerikai Entertainment Software Association évről-éves felmérést tett össze a videójátékosok átlagéletkoráról – ebből kiderül, hogy kedvenc hobbinak manapság már abszolút nem a film szorakoztat.

Tények: a videójáték-raporgók átlagéletkora hirtelen év, a rendszeres videójáték-vásárlók még ennél is idősebbek – átlagosan harminchét évesek. A videójátékok egyre korábbi közönségét értem el: 1999 óta erős tíz százalékkal nőtt az ötven év feletti játékosok száma – a legfrissebb adatok szerint az ötven feletti korosztály tizenkilenc százaléka játszik rendszeresen. Lassan kezd kiegyenlíteni a nemek aránya is: még mindig a férfiak vannak többségben, de a különbség nem jelentős – a játékosok 45 százaléka nő. A hölgyek ráadásul komoly erőt képviselnek a piacon: a tizennyolc év feletti nők játékosok száma jelentősen magasabb (28 százaléka), mint a fiatal (6-17 év: 21 százalék) hímeiké. Azaz: öregszik.

Öregedő játékosok, változatlan kínlat: a videójáték-ipar a jelek szerint nagyon nehezen kezeli a médium lassú, de biztos korasodását. Számunk csak: aki a nyolcvanas évek első felében ült le először játszani (mondjuk tizenkésves évesen), mára már jó eséllyel családapa, vagy gyerkőccel terelt anyuka. A fenti számok tükrében a lemaradósodás nem olyan nagyarányú, mint ahogy azt elsőre elképzelhénk, a többség ragaszkodott a választott hobbihoz.

Most nézzünk körül a manapság jó fogó, divatosnak számító játékok között: erőszak, menő soundtrack, a kurrens trendek gyors megváltozása. Erre van szükség? Ezekkel a játékokkal szeretne szórakozni harminccs évesek elejétől, a játékosok jelentős hányadát képező réteg?

A válasz? Nem feltétlenül, sőt, egyre kevésbé. Az öregedés összetett folyamat. A felnőtt játékosnak munkája, családja van, nem tud napokat, teljes délutánokat szentelni a hobbijának – maximum órákat, azt sem rendszeresen. A felnőtt játékos reflexei megkopnak. Saját tapasztalat, a húszas éveinek vége / harmincas éveik eleje táján jó baráti körömből: Ester cimborám (ugye nem baj, ha nyomtatásban látod a nicked, öregű? :) tíz éve hüvös halomba költ mindenkét a Quake hatos számú DM pályán, és kötelezően uraltta Barokk urat a Mortal Kombat 2-ben. Most Megaróbból nem magától versenget elcsavarni a kettős számú Hall-Life-ban, a vereségek között pedig leginkább a Virtua Fighter 4-et részesíti előnyben – azt bármikor elvetheti a perzsze basszus, hátrappalra kerül kitárolni egy karaktert, én meg most kitört életemben hamuszürke? kifogás. Sok gyó karfással, erőltetett multiplayer-menetekkel valószínűleg ismét fejnyeljeségre polírozhatná a képességeit – csak nincs rá ideje, mert napi tizenkét órát kell dolgozania az asszonyra meg a két gyerekre.

Ester (saját bevallása szerint) időhatáryan szeretne játszani: a lehető legtöbb szórakozás (a számára) adott időegység alatt. A mai játékok többsége ezzel szemben az úgynevezett trial-and-error játékménetet favorizálja kisebb vagy nagyobb mértékben: véls el egy kanyart a Gran Turismo 4-ben, és bukád a versenyt; ugorj egy fél centivel a két mellé egy platformjátékban és meghalad; ronts meg gondolatlanul egy új terepre egy FPS-ben, és mehetesz visszafelé a legutóbbi állásodra. A „very easy” fokozat (ha van ilyen) persze mindig látszólag jelszó, de az a játékménny is romboló – az alósón (ad abszurdum: csúszással) megszerzett siker nem jelenti ugyanazt az örömet.

A korasodó játékos két dolog útját (jólhet) le ismét komolyabban egy-egy játék elé: a számára is érdekfeszítő **tarthatalom** és / vagy a képességeihez és a játékra fordított időhöz igazított **játékménny**. A két hálalatt közül a tarthatalom a problémásabb: a játékipar ilyen szempontból egészen egyszerűen képtelen felnőni, pedig most már tényleg itt lenne a legjobbj ideje. Hol vannak az éretl témák, hol vannak a reflexek és a hüvelyujj mellett az agyat és a lelket megmozgató digitális eposzok? A két kezemen meg tudom számolni, hogy hány olyan játék jött ki az elmúlt öt évben, amiről (a tartalmáról, a megítélés gondolatokról) a befejezés után beszélgetni kell volna érdemes. A játékipar iszonyatosan szereti magát a filmekhez hasonlítani, és rendszeresen hasonlít is, feltételezve kapjuk az (erősen túlzó) „a játékok több bevételre termelnek, mint a filmek” jelszót. A



probléma: a két médium „szórakozási elfogadottsága” radikálisan eltér egymástól. Tegyük ki: a videójáték Nyilvánvaló: mennyi oda egy (nem-játék) ismerősökhöz, és közzé vele, hogy este elmész moziba, megnézed a Sin City-t. Az ismerősöd bólogatni fog: igen-igen, Rodriguez meg Tarantino, és jókat hallott róla, remek. Másnap mennyi oda ugyanahhoz a jömbörhez,

és tudod vele, hogy az estédet az új GTA epizód mellett fogod tölteni. Ő jobb esetben megvonja a vállát, rosszabb esetben odaveti, hogy „felhírt ember” létezésig nagyon foglalkozhatnál valami kamolyából is – időpazarlás, átvessz inkább, vagy menj mozihoz.

Sarkított példa, de jól mutatja, hogy miről van szó: az átlagember a videójátékot gyermekleg kapcsolódásoknak tartja. Igazán van? A saját szempontjából igen: a következő konzolgenerációban „egymilliód felhasználó” (látvány az E3-on Microsoft sajátjátékostól) megkértheti a digitális játékokat nem képes kommunikálni önmagát a szűkebb közegek felé, és egyelőre többségében képtelen olyan témákat feldolgozni, melyek árnyalatok a jelenlegi „szigorúan fiataloknak” imázst.

Vegyük például a szexualitást. A felnőtt játékos nyitvánvalóan nem tartana offenzívnek, ha egy-egy játék valódi erotikát is tartalmazna. Ehhez képest mit kapunk? Pubertáskori maszturbációs fantáziákat, digitális forma öntve. A játékkoradok nagyon szerethetik Ed Woodot. A filmkörtört legtehetségesebb rendezőjének életét elmesélő Tim Burton mozi egyik legjobb jelenetében szerencsétlenül hűsünk a producernél érdeklődik: „Mi kell ahhoz, hogy egy film sikeres legyen?”. „Csúcsok!” – végző a producer, gondolkodás nélkül. A játékpár is ezt kínálja manapság az erotikus kárpátok vagyis játékoknak: csúcsokat. Lara Croft először keble, a Prince of Persia: Warrior Within szado-mazo bűzserkaccs csomagolójánál és a német televíziósoknál alál favorizált bugyutó szoft-pornó-videókat árasztja a játékokat. Tévés né essék: nem a durva, mindent megmutató lepedőkorlatok hiányolom a játékokból, hanem a téma éretl kezelése. Pozitív példa: Max Payne 2. A film noir love story. Mona igazán nő volt, klasszikus femine talale, az ijesztmeire legoknyó játékos pedig tisztán érezte a Max-et gyötörő vágyat. Másik pozitív példa: Boss az MGS3-ból – jobban járt, hűs-vér né, aki mind korában, mind megjelenésében, mind karakterében túllépt a videójátékokban megszokott nő-ábrázoláson. Szívesen hoznék férfi példákat is, de heteroszexuális hímnem nem tudok, majd a női olvasónk megjáratja, hogy mely karakterek merítik az „igazi férfi” fogalmát – szerintem belőlük sincs túl sok (én simán bevállalom, hogy Snake és Dante is komoly csavó. Féltsem, hogy a Kigyó végül mégsem dönti le Évát, de Kajima csak odarakta a tutit. Dante meg... hát ő ott és akkor dönt, amikor kedve tartja. Martin)

Mit csinál ma egy kiadó, vagy egy fejlesztő, ha „felhírtabb” akarja tenni a játékát? Bedobja az audiót, és helyenlyalkozzák a nyomtatott szöveget (meg a netet) arról, hogy milyen rettenetesen „sötét” is lesz a produktum. A „dark” lassan kulcszóvá válik, mindenki ebben utazik. Nem sikerült elfutni a kalókszöveghez a Pop! Songs of Time-off Olák, gyönyörű „sötét” folytatást. Kifejünk az életéből? Már a huzaklé bört nyúznak le ugyanarról a rézkárról Sammi boj, az új rész dark lesz – mert az annyira komoly meg felhőtlen. Érdemes körülnézni az idén ősszel megjelenő játékok között: már a fiatalabb korosztályt megcélzó anyagokat is elérte a betegségek, és is megpróbálnak beállni a sorba. Az Ico fejlesztőitől érkezett Wanda to Kyooszu először kapott egy, a japán eredetű hű címet (Wanda és Kalooszu), aztán sürgősen átnevezték Shadow of the Colossus-ra. Miért? Mert így bele lehetett csempészni az „örnyék” szót. Vagy itt van az új Cube-on Pokémon alcime: Gale of Darkness, azaz (szabad fordításban) A Sötéttség Viharra. Napesztig lehetne sorolni a példákat – de nem érdekes. A „sötét” vonal erőteljesen lehet, hogy pillanatnyilag kifutódott, de nem lesz ide komolyabb, a térség felnőtt közönsége számára emészthető egyetlen játék sem.

Ínkább a játékmén területén kéne próbálkozni. A korábbi játékosok azok a szánerek vonzzák nagyra ítémegekben a képernyő elé, ahol nem

nehézedik rájuk az erőteljes ismétlés terhe. Nem véletlen, hogy olyan népszerű a Sims, vagy a Birodalom / város építős stratégiák. Ezekben a játékokban ugyanis gyakorlatilag képtelenség „meghálni”, az elkövetet hibáidat és gyengeségeidért hosszabb távon büntődöz – ami az jeleníti, hogy több időt van a korrigálásra. Ezek a játékok bágesen jótartoznak: a Sim City-ben egy városrészt felhúzóba valószínűleg nem jelent ugyanakkora sikerélmény, mint egy tizenkét támadóval összeharcolt korbát a Tekkenben, de jóval könnyebben kiélvezhető, és közben nem férgyet az a vesztés, hogy az ellenfél szétrúgja a hátd.

Az idősebb játékosok jó része az idők folyamán kompetitív játékokból közösségi játékosok válik – azaz a lassabb csoportunkból részesei elnyben a versenyzellel szemben. Nem véletlen tehát az MMORPG-k népszerűsége korábbi generációk körében: a World of Warcraft-játék között természetesen bőven találunk ifjúsokat is (Utálja is mindenki a sok erőszakos, izgága, folyton okoskodó, ninjalooter óvodás gyökeret. Martin), de megdöbbenően magas a korábbi játékosok aránya – az egyik szervezeten létezik egy magyar guild, melynek tagokba szinte kizárólag negyven feletti emberekből áll. Itt jön az ellenmondás: nincs időkorlátba játékműfaj, mint egy MMORPG, ezekben az embereknek pedig elvileg pont ebből van kevés, miért játszanak vele mégis? Azért, mert a WoW ilyen szempontból is szenzációs: a csoportunkba előtérbe helyezésével (egyres küldetésnél csoportos erővel vagy muszáj megcsinálni), és az elhalálozás szerepének minimalizálásával csökkenti a kudarc lehetőségét – és odaragaszthatja a játékos a képernyő elé. A WoW-ban meg lehet halni, de nem véglegesen: visszatárazhatnak, te is felmászhatsz magod, és végso egészen „vissza-szaladhatsz” a temetőből a hulladokhoz. Azaz: a karakter halála a játékmenet élvezhetősége részévé vált, nem kopoz folyamatosan „Meghaltál, kezdő előlről!” feliratokat a képedbe, a játék a nyitást jellemez majd ráadásul az erőteljes ismétlés nincs jelen – ha nem bírsz egy misszióval, hívhatod segítségét, vagy egész egyszerűen csinálhatod most, elmehetsz máshová, nincsenek kényszerhelyzetek. A Grand Theft Auto is hasonló módon működik: ebben sem lehet meghalni, és az alkotók ott is megpróbálják elkeltetni a folyamatos ismétlést – a játék jellegéből adódóan persze nem tudják, de viszonylag jól elfedik – ha végképp elakad az sztr-missziókban, és valami ötödösre sem sikerül, nem kell kiláncsolnod a gépet, a játék nyitott világa körül más szórakozási lehetőségek is.

MMORPG-k, birodalomépítős játékok, GTA – ezekkel csak egy (na, vajon melyik?) a konzolos kurozóm, a többi inkább pécs játékszer. Azaz: az idősebb korosztályt jelenleg könnyebb leültetni a monitor, mint egy konzollal felszerelt tévé elé. A következő generációs masinák egyik nagy feladata, hogy átcsatolják a konzolos oklakra ezt a korosztályt: van, akik már most problémáznak. A Nintendo vadul érthetetlen a NDS-n a pécses piac korábbi ártelme, és sikerjátékokat farag belőlük – előszörban a felnőtt játékosokra alapozva. A Nintendoq például nem más, mint a kilencvenes évek közepén hódító pécses Dodge futurbúztól villantat, és az eredetiségéért ünnepelet Elektroplankton is látunk már – csak korábban SimTunes-nak hívták, ugyancsak a Toshio Iwai követte el a NDS-es testvérkéjét. Az Xbox 360 alapból komoly online szolgáltatást kínál, és valószínűleg mind a Playstation 3, mind a Nintendo Revolution követni fogja a példát – azaz a masszív multiplayer RPG-k konzolos megvalósítása elől is elhárul az akadályok jó része.

Új generáció, új korszak, új játékosok? Könnyen meg lehet. A játékos korosodnak, a játékpár pedig remélhetőleg megpróbál lépést tartani velük. Jó lenne, ha őt év múlva a számszerű bőségek számára is teljesen egyértelmű lenne: teljesen mindegy, hogy Sin City vagy Vice City törtéti ki az estemet – mindekké remek, felnőtt emberhez illő szórakozás.

liquid





SZOFTVER ROVAT

A VIDEOJÁTÉK IRRELEVÁNS TÉMAVÁLASZTÁSA



gen, sojnos ez megint egy olyan cikk lesz – tele elméleti fejtegetéssel és semmi konkrét, kerek értékelés a végén (még a megboldogult NonType időkben kaptam olyan kritikát, miszerint azért nem szeretett ott engem olvasni egy egyszerű lélek, mert csak „elméleti” síkon volt szó a játékokról). Ha valaki türelmetlen, de nem akar konklúzió nélkül távozni, akkor számára álljon itt a cikk előrehozott sava-borsa: a videojáték, mint olyan többek között azért nem képes felvenni a versenyt népszerűségben a szórakozás egyéb formáival (mozit, TV, könyvek) szemben, mert létezőválasztásában és érzelmi telítettségében többnyire szivár, egyrészt és képtelen kitörni önmagába létezőnek ismételtetéséből.

Az egyik korábbi írásomban már megmutattam, hogy és ahogy a videojátékok értékelése csak egy adott időben és vonatkozások rendszerében érvényes, és csak ezt figyelembe véve vehető össze más értékelésekkel, de akkor talán nem hangsúlyoztam elegendő a kommunikáció véve előddat: azt, hogy az értékelés befogadása csak az értékelési elvek elzárta (jellemzően halogatólagos és belterjes) elfogadással lehetséges, és amennyiben ez nincs meg, az értékelés filozófiai értelemben vett szövege elporlad, az azt olvasónak a szavak nem állnak össze igazai jelentéssé. Summa summarum: az értékelők (akik maguk is játékosok) azt értékelik a játékokban, amit a többi játékos értékelni kíván, és úgy, ahogy azt elvárják. Ennek folyo-



modványokképpen nincs érdemi videojáték értékelés a szigorúan vett játékmagazinokon kívül (az amerikai Hustlerben – mint megkésztélőleg hasonló demográfiai vonatkozású olvasóközönséggel rendelkező magazin – jut egy oldal arra né 5-6 értékel címre, a magyar kiadásban ez ismerős megke- reséseim ellenére még egy darab sem: nincs meg a befogadó közeg azon- kol, akik egyébként is megveszik a gamer magazinokat) és nincs tovább érdemben ellogodott más módja az értékelésnek, mint ami ezekben tar- talható (lásd: new games journalism, ennek hiánya, illetve ellenponta, a classic games journalism).

Az értékelési szempontok kialakulása történetileg, de mégis vélelenszerű – pont olyan eset, mint amilyenek Dennett a QUERTY kialakulását mutatója be szerzőiis könyvében (Daniel Dennett: Darwin veszélyes ideája, TYPO- TEX kiadó, 1998 – bár ő is Seymour Paperttel citálja). A QUERTY billen- yezelrendezés egy egyszerű mechanikai trükk, amely segít abban, hogy az első gyorsítógépekben ne akadjanak össze a leggyakrabban használt gombok által kezel betűkarakter (a mechanikus indítógépekben a gombok lé- markokat emeltek ki, amelyeken lintsás betűgombok voltak). A QUERTY biz- tosított a gyakori betűk legjobban elosztását, de kizárólag mechanikai szempontból. Azóta szinte minden billentyűzet ilyen elosztású, halott a gyorsgépeléshez ennél jobban illeszkedő kiosztások is léteznek (pl. Dvo-

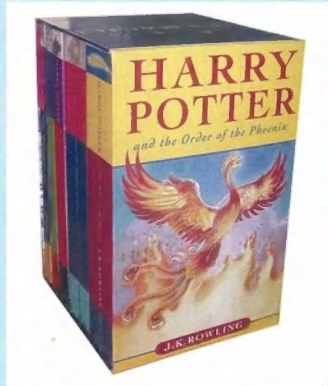


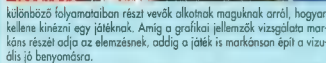
rák) – az esetleges váltás társadalmi költsége azonban olyan mértékben megnőtt, hogy a QUERTY trükkje megingathatatlan marad – befagyott véle- lettel, ahogy Crick jellemezte. Véleményem szerint ilyen befagyott véle- letnek a jellemzően a szennyezett rendszerek köré csoportosuló, az értékelés- ben beállított százezeres szerepek alapján fontossági sorrendbe álló vide- játékok értékelési attribútumok is: a grafika (látás), a hang (hallás), az írá- nyíthatóság (tapintás és mozgás), valamint az olyan mechanikus, de még- is teljesen definiálható fogalmak, mint például a szavakosság. Bár a Den- nett felte- gye a szükségesség homis illúziójával ruházta fel ezeket a szempontokat (ahogyan a QWERTY elrendezést is), de könnyen a felszín- alá lehet látni, ha más szórakozási formák értékelési rendszerét vetjük egybe mindezt.

Térjük rá elemzésünk fő irányvonalára, és vizsgáljuk meg a videojáté- kok tartalmát, illetve a játékok által hardozott azon élethelyzet-válto- ságot, melyeken keresztül a játékos saját életére vagy érzéseire képes asszociálni. Nem egyszerű a dolgunk – a fő játékosközösség által ked- velt témák köre szűk, és az azok kezelésének mélysége is hogy kívánni- volót maga után. Szinte biztos, hogy van összefüggés az értékelés elfo- gadott mértéke és a tartalmi szempontok elhanyagolása között: a vide- játékok újságírás értelmében befolyásolja azt a képet, amit a játékkészítés

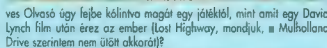


David Lynch



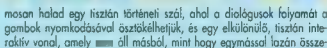


Ha a nyomtatott és az online újságok ilyen írásokat közölnének (mert er-
lennének vevők olvasók), a fejlesztők és kiadók is inkább a tartal-
mi szempontokra koncentrálnának a technikaiak helyett.

[illegible]

A kérdésnek – ebben az esetben is – több oldala van. Egy: a kamoly filmek és könyveknek ■■■ érdemben nincs piaca. Az art mozit ■■■ kizárólag a tiszta hitáratlanok látogatják. Nagy Károly botrányba fulladt, mert az Egy Csillagot befutó avangárd (halott a Blikk kategóriájában kellene dobogósok lennie), Jerry Springer és a Blikk magazin viszont ■■■ csúcson. Beugrós kérdés: mennyi a heit(i) eladott példányszáma a Story Magazinnak? (A válasz alul.) Ebben ■■■ mitőlben ki akarja egy halmozatlan hátrányos csöke szemszövegű kibővíteni ■■■ Hyrule által nyújtott kalandokat? Előjuttat Schindler listáját? És kétsz: a kérdés, hogy hogyan is kellene mindez megvalósítani.

Nehéz elképzelni azt, ahogy egy regényből jöttek készült. Ahogyan jöttek készülni belőle. Nem szabad elfelejtetni, hogy a tartalom átadását általában egyoldali kommunikáció feleltette, ¹ mesélőtől a hallgató felé, aki talán csak pontosítás, tisztázás végett szól bele. Az elbeszélő mondanivalója egy a történeten keresztül bontakozik ki, amelyet ha a mesélő nem irányítathat kedve szerint, elveszhet a felszínre hozni kívánt lényeg. Sokan a Final Fantasy sorozatot szolták a narratív játékokra példaként felhozni, de ² személyes véleményem az, hogy pont ezek a címek azok, ahol ³ sikerült a történetet az interaktív médium lehetőségeivel feldolgozni. Az FF játékok esetében az a játékvezető jött be a képbe,

[illegible]

A Nagy Könyv parafrázisaként egy kis közösségi moka nyoma az érdeklődő olvasónak: a kedvenc film nagy könyve (SW és Harry Potter kíméletlenek), mint videójáték. Hogyan lehetne „megjélekként”, mint kellett megtervezni, megcsinálni, kivitelezni. Milyen formában, stílusban, géperrel és megjelenésben. A legjobb ötletek diajának megírni nincs hatásköröm, de arról biztosíthatok mindenkit, hogy sokat fogunk tanulni belőle, a videójakiról, a világról és magunkról egyaránt. Irjátok meg nekem! **(A diajáték is megoldjuk. Marini)**

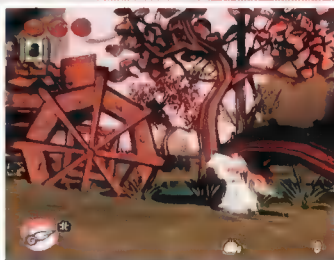
haidu.zoltan@mailbox.hu

* Félmillió, igen, ■ havi 2 millió eladott Story Magazin.



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÖSTÖLTÜK

OKAMI (CAPCOM) (PS2)



Ha az **Okami** DS-re jelenne meg, elégedetten csettinthetnénk, hogy lám, márt megint sikerült a gép innovatív lehetőségeit kihasználva kitálatni valami olyasmit, amit még soha nem láttunk. Egy játék, ahol a karakter irányítósa mellett legalább akkora szerepet játszik az ecset, mint feladatmegoldó eszköz kezelése? Elsőre legalább annyira érdekes, mint nehezen megvalósítható ötletnek tűnik, különösen ha figyelembe vesszük, hogy a **Capcom** valaha készült legkreatívabb alkotása nem is kézikonzolra jelenik meg.

Látatlanban bizonyára nehéz elképzelni, hogyan történik az ecset használata. Első blikkre külső nézetes akció, platform vagy esetleg kalandjátéknak tűnik az **Okami**, egy gomb megnyomásával azonban belső nézetre kerülhetünk, ahol a szemünk előtt elérülő világot álmosva, változatosan láthatjuk. Ekkor van lehetőségünk az analóg kart használni "átfesteni" a világot, ami ha jó helyen, a megfelelő technikát használva történik, meg is változtatja azt. Így tudunk az elérhetetlen messzeségben elérülő földdarab és szőlő lombkorodási helyünk közé vizet rajzolni, amit aztán átúszhatunk. Így nyílik lehetőségünk arra, hogy a továbbiakat segítő, egy szobor kezébe odalessük az évtizedek óta hiányzó kardot, és igen, a legfontosabb: így fogunk harcolni is. Egy érteljes esztendőssal kettévághatjuk a gyengébb ellenfeleket, illetve az érteljeseket így sebezhetjük meg. Pontosan, mint ha kard lenne a kezünkben, és azzal suhintanánk, csak éppenséggel az **Okami**ban a művészet, és nem pedig karunk vagy fegyverünk erejét kell kihasználnunk. Amennyiben szeretnénk az éjszakát nappallá alakítani, csak rajzolunk egy napot...

Ha pedig már a művészetnél tartunk, vessünk egy pillantást a mellékelt képekre: szépek, ugye? Mozgásban még ezerszer szebb minden, és bár más stílus lévén nem lehet összehasonlítani a kettőt, mégis azt mondom, az **Okami** nem láttam ilyen művészi kivitelezést játékokban. Minden széken meg van festve, a karakterek hihetetlen egységgel lettek megalkotva és a hangulat olyan, mintha egy mesekönyv elevevéned a szemünk előtt. A fejlesztők nyilván sokat játszottak a **Wind Waker**rel, ugyanis a varázslatos világ az abban látottakra emlékeztet leginkább, és a kaland-akció elemek vegyítése is az egész előékezés alatt azt idézte vissza. Még a kiinduló falucska is olyan, mintha Link lakóhelye lenne, de nehogy azt higgye bárki is, hogy előttünk álló kalandról van szó.

Élég szigorúak voltak a **Capcom**nál, ugyanis összesen két pályaszakaszba engedtek csak betekintést, nem több, mint 15-15 perc erejéig. Szinte hihetetlen, de ez a fél óra mégis tartalmasabbnak tűnt, mint máskor több órányi játék, és addig nem is nyugodtam, míg háromszor ki nem hoztam azt a maximumot, amit ez a demo engedett.

Ha valomint nagyon el nem romtanak a hátralevő fejlesztési időben, akkor akár egy igazi klasszikus lehet belőle. Ha mégsem lesz az, egy gyönyörű, szórakoztató játék már akkor is garantált.

CRICKET 2005 (EA) (PS2, X)

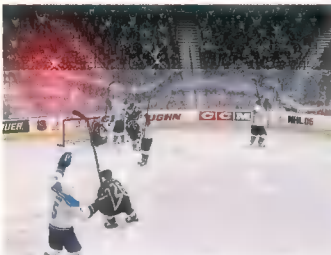


Vizsgánylag nehéz egy olyan sportból készült játékot tesztelni, ami Magyarországon alig ismert, és bevallom, azon kívül, hogy kb. 15 éve néha elcsíptem a **Sky One**-on egy-két meccset, gyakorlatilag semmi ismerettel nem rendelkezem a krikettel kapcsolatban. Bizom benne, hogy viszonylag kevés igazolt magyar krikettes olvassa a lapot, így nem fogok senkinek a felébe gózzni, de az a játék szerintem a magyar piacot teljes mértékben hidegen hagyja hagyni. A szabályok egyszerűek, mint bármely ifjúsági sportág esetében (senki ne zavarjon az, hogy bizonyos nők életük végéig képtelenek megírni pl. a les-szabályt), attól a foci még egyszerű morád), képzeljétek el azt, hogy összekeverik a baseball az általános iskolai kirobbatás, és az alapján már nyugodt is be lehetétek a krikett lényegét.

Adott egy jó nagy játéktér, két csapat, sok szétszóródott ember, egy dobó- és egy ütőjátékos, valamint kétszer három földbe szúrt fadarab, a tetején kétszer kettő újabb botcskával. Mivel ez így még annak is nehezen érthető, aki ismeri a játékok, egyszerűsítettük: az egyik csapat célja, hogy lecsapdossa a botcskákat a minipáznak tetejéről, a másiké, hogy ezt megakadályozza. Ennél mélyebben talán nem is menjünk bele, aki még soha nem látott ilyet, fél óra játék után nem is érteni fogja.

Összintén szíva szkeptikus voltam azzal kapcsolatban, hogy miképpen lehet játszható formában feldolgozni ezt a sportot, és véleményem szerint csak félig-meddig sikerült, aminek a legfőbb oka, hogy a tényleges történeteknek csupán egy részébe van beleszólásunk, pl. ha nagyon gyorsan kell futnunk, akkor megnyomjuk a "nagyon gyorsan fuss" gombot, és az irányt sem kell megadnunk, megtörténik az odaszaladásunk, ahova kell.

Nem baj, bizom benne, hogy jövőre lesz a Szat üdülőkön és üttörőborokon szocializálódtak magyar játékosoknak EA Sports Bócsa 2006, vagy legalább Lengőteke 2006.



Mint az bizonyára sokan tudják, az előző **NHL** szezon a játékosok és a liga megegyezésére való képtelenségén elbukott, és el is maradt. Hogy ezt az információt miért értették úgy az *Electronic Arts*-nál, hogy jó, akkor most kiadjuk még egyszer a tavalyi verziót, őlva az évszámot, azt nem tudom. Persze ez kicsit erősen tűnhet, de nem változtat azon a tényen, hogy évről évre kevesebb változatot észközölnek a véleményem szerint legjobb szimulátorukon, és mint hoki-rajongó, ennek nem örülök, pláne, hogy az ESPN 2K5 nagyon magasra tette legutóbb (is) mércét.

A grafika tetszetős, látszik, hogy az aktuális konzolgenerációból az EA kihozta, amit ki akart hozni, és a grafikai tuninggal már nem foglalkoznak sokat (nem is kell), de a hosszú távú szórakozás garantálásában központi szerepet betöltő Dynasty mód — változat szinte semmit tovaly óta, és ez good, hiszen korántsem volt tökéletes. Még a menüszerkezet és megjelenítés is a korábban lefeleltet lapokat követi!

A kevés számú újdonság között mindenképpen kiemelni fontosságú a célzó gömb. Na persze nem arról van szó, hogy Forsberg FPS módban célkeresztrel löv, hanem arról, hogy ha manulára állítjuk a lövések célzóját, akkor a kapu ábrázolva lehetünk, hogy hova fog szólni a palló. Ugyan még korántsem tökéletes ez a megoldás, de mindenképpen jó ötlet. A másik nagy meglepetést az előző '93-ban megjelent EA-s NHL játék korongja pokoláso jelentette, ez különösen a fiatalabbaknak érdemes megnézni majd, soha nem ért tudni, hogy mi honnan indult, és mennyit változott bő egy évtized alatt. Ahhoz azonban, hogy a következő dekádában is hasonló megújulásnak lehessünk tanúi, egy kicsit többre lenne szükség...

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (CAPCOM) (PS2)



Meglehetősen megosztotta a rajongókat az elmúlt évek során a PS2 egyik legmeghatározóbb sorozatává nőő Onimushában a francia helyszín, Jean Reno, és — időztázás szerepeltetése. En személy szerint szerettem a harmadik epizódot, de teljesen meg tudtam érteni az elégedetlenkedő rajongókat (ha pedig hozzávesszük a vele majdnem egy időben megjelenő Onimusha Blade Warriors-t, rádobbanunk, hogy nem volt indokolatlan a sorozat jövője miatti aggodalom). A *Capcom* nem bízott semmit a véletlenre, a számozást elhagyva, de a sorozat szellemiségének tiszteletben tartásával új alapokra helyezte mindent. Nem csak az ezúttal tényleg megpíhenő Nabunagát cserélték le, hanem a főszereplőket, a grafikai motort és a játékmenetet is. Nehéz ezek közül alyat kiemelni, amelyre ráhúzható a "legjelentősebb változás" szótfordulat, így nézzük szépen sorban az összes változást. A helyszín ezúttal is a feudális Japán, 15. század korábbi történetének után. Samanosuke és Jubei helyét és szerepét új hősök veszik át, alukán Hideyasu Yukulvi, aki zsenje kora ellenére hatalmas páncélzattal és kardokkal jár, melyekre a démonosereg ellen komoly szüksége is lesz. A játékban négyen csatlakoznak hozzá (többek között Jubei unokája, Akone, aki a japán harci játékok trendjének megfelelően legalább 30 kilóval és 14 évvel rendelkezik), akik közül egyet mindig meg lehetett tartani, ha nem, egyáltalán nem csak telteléknek vannak jelen, hanem nagyon segítik a dolgunkat. Parancsokat adhatnak ki nekik, mint egy tolkikai FPS-ben, ha nem akarunk pl. foglalkozni a lélegzőgömb gyűjtésével, megteszi ezt társunk helyettük, de segítséget tudnak nyújtani a harcok és a békés kalandozás során is. Párbajban elsőpráj erőj kombók kivitelezésére vagyunk képesek, és ha "csu-pán" harci segítőink tartják őket, akkor sem mindegy, hogy egy-egy komolyabb ütközetbe melyiküket választjuk ki valamelyik mentési pontnál (melyek a teszverzióban nagyon kevés helyen voltak megtalálhatók, ezzel is emelve a nehézséget), ugyanis teljesen különböző képességekkel bírnak, így ki kell kísérleteznünk, hogy ki mikor a leghatékonyabb. A Select gombbal egyébként bármikor válthatunk a két karakter között, ezzel is segítve a másikat.

Ha már a harcról esett szó: egy kicsit idejétmúlt volt a korábbi részek kaszabolása, így most már lock-alhatjuk ellenfelünket, így csakis őt támadjuk, amíg azt nem váltunk másra (a jobb kar segítségével), és nem fordulhat elő, hogy a levegőben csapokodunk ész nélkül. Új gombként jelent meg a rúgós, és a kivégzések is sokkal látványosabbak lettek. Először az Onimusha-veteránok is zavarban lesznek a megújult lehetőségektől és irányítástól, azonban ahogy a sorozatban már megszokhattuk, a beletanuláshoz csupán pár perc kérdése. A leggyőztő ellenfeleként taposztaltatni pontokat kaphatunk, amiből elképesztő mennyiségű speciális képességet fejleszthetünk magasabb szintre! Ezek nagyon része természetesen a harcban hasznosítóknak, de az már rajunk múlik, hogy erőfeljesebb csapásokkal, gyakoribb kritikuss sebést vagy gyorsabb lélekzsvást szeretnénk.

A nyitárlágitáit szemberbőhégi a Dawn of Dreams fegyverválasztékban is, ugyanis az eddig jellemző soványka három fegyverrel szemben itt ennek a sokszorosát várolhatunk. Az alapfegyverek különböző kiegészítőkkel tuningolhatók, melyek közül persze a legtaposabbakat a legnehezebb megtalálni — általában titkos helyeken lehetünk rájuk, vagy a kiemelt jelentőségű előlőpet minijátékokban kaphatjuk jutalmunként. Itt most ne a korábban megismert találgatós logikai feladványokra gondoljunk (bár olyanok is lesznek), hanem sokkal összetettebb feladatokra: pl. megadott idő alatt adott számú ellenfelet kell elpusztítanunk. Ezek a játék bizonyos szakaszain jelennek meg, és teljesítményünket minden esetben külön értékelik a program. Mivel természetesen a tárgyak fejlesztésének megmaradt a korábbi, lélegzőgömbös módja is, így értelemszerűen jóval több ellenfélre és felszűrható orra van szükség, hiszen egyszerre tudunk magunknál egy hadseregnek elegendő tárgyat. Nem kell aggodnunk, ugyanis már az első fél órában találom olyan helyet, amely a fejlesztésre ideális, ott le is táboroztunk egy negyed órára, és továbbindulunk — néhány száz ellenfél halála árán — már sokkal erősebb felszereléssel rendelkezünk.

A grafika ezúttal teljesen 3D, ami azt jelentett — dolopers —, hogy a legjobb helyszínen lehet korlátok nélkül forgatni a kamerát. És ettől nem lett cseppet sem csúnyább az ésség, épp ellenkezőleg! Aki God of War szintű látványvilágot szeretne, az nem fog csalódni, garantálom megkapja... Aki még nem vette észre: elfjött az idő, amikor a PS2-ből az utolsó cseppelket is kifacsarjuk azok a fejlesztők, akik foglalkoznak a játékosokkal, akik viszont szimplán csak eladni akarnak, azok műveiben persze ezt ne keressük.

A játékmódoktól annyit lehet egyelőre tudni, hogy legalább három lesz belőlük. A Battle a nyers topalást élybenben részesítők kedvence lesz, itt ugyanis komolyabb történet hiányában az ellenfelek minél hatékonyabbak és gyorsabb eliminálása lesz a feladatunk, és segítségükkel a karakterek fejlesztése. A Scenario mód a hagyományos Onimusha játékot tartalmazza, azaz egy hosszabb történetet, amelyben legalább akkor hangyújt kap a sztori és a tárgyak használatát valamint kombinálását, mint a harc.

Minket magyaroktól sajnos az online lehetőségek nem fognak komolyabban érinteni, de ellátogatunk nagyon keményen rágyúrnak a készítők erre is, ezzel kapcsolatban egyelőre több a találgatás, mint a tény, maradjunk hát mi is nyitnyben. És hogy ez a csoda mikorra várható? Sajnos csak 2006-ban, ami azért szomorú, mert a tetszeli verzió tökéletes volt minden szempontból, a grafika már most gyönyörű, bugoknak nincsenk sem, bár kétségtelen, hogy a pályáknak csak a töredéke szerepelt benne. Vélhetően az online fejlesztés vesz igénybe hosszabb időt. Egyelőre ez a legrosszabb hír vele kapcsolatban.

Szeretettel köszöntök minden érdeklődő olvasó az eme utolsó részével negyedévesé váló videojáték-csomagolás kultúrtörténeti sorozatunkban. Az első két részben áttekintettük a kezdetektől a csomagolás aranykoráig tartó időszakot – hogy már előre megállapítsuk: a videojáték társadalmi beágyazódásának (pozitív és reményteljes) folyamata a játékokat övező másodlagos (alkalmazói) művészet hanyatlásával járt együtt. Az egyedileg tervezett és igényesen kivitelezett dobozokat és kiegészítőket a szabvány CD majd DVD tok (Jewel Case) váltotta fel, az optikai adathordozók felületén pedig mind gyorsabban egyszerű, alapszín nélküli szírázás került. Ezért ezekre kár is több szót vesztegetni, térjünk rá inkább befutott témákra, a díszdobozok avagy gyűjtői kiadások (Collector's Edition), ahogy még nevezi szokták. Amióta léteznek videojátékok, léteznek díszdobozos kiadások is – mindig megvolt az a réteg, aki hajlandó volt az alapár akár többszörösét is megfizetni a tömeggyártásból kiemelkedő szépségű és minőségű csomagolásért és hozzáadott tartalomért. A fizetőképes kereslet szerint az Egyesült Államokban és Japánban szinte minden játék kibővített változatban is kiadásra került, Európában sok játék megéri ezt, az Elbától keletre pedig ritka, mint a fehér hótíz, általában előrendeléses alapon. És hogy megérte, megéri mindez? Lássunk ■ történelem legszebb darabjaiból párat.

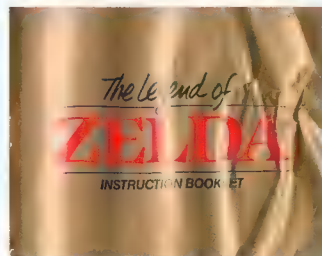
MASTER SERIES (ODYSSEY2)

Pár szó erejéig már beszéltünk róla az Odyssey2 kapszán, de lássuk most részleteiben. Igazából nem is egy, hanem három plusz egy részből álló sorozatról van szó (a negyedik rész, a Sherlock Holmes Consulting Detective csak prototípus formában létezik, egy példányban a vi-



lágan, de a szükséges leírások és táblák nélkül játszhatatlan), és ■ igazán díszdobozos kiadásról – ez a sorozat ugyanis csak ilyen formában, gazdagon felszerelve került kiadásra, simán kazettás formában nem. A három cím ■ The Quest for the Rings (Fantasy, 1981), a Conquest of the World (Rizikó-szerű stratégia) és a The Great Wall Street Fortune Hunt (Nőszedjétek), az utóbbi kettő 1982-ből. A játéksorozat a képernyő és a táblás társasjátékok furcsa összehasonlítása volt – a kaland és a történelem egyszerre zajlottak két térben. A kb. 24 x 18 x 5 cm nagyságú doboz tartalmazta az aranyfóliás kiegészítőket (VideoRec 41, 42 és 46 voltak az európai számkód, sajnos itt aranyozás nélkül), a táblát és a figurákat, ■ kézikönyvet és ■ kapcsolódó anyagokat. A nagy kontinenseken kívül Brazíliában került még kiadásra a sorozat, Em Busca Dos Anéis Perdidos, A Conquista do Mundo és Wall Street címekkel.

LEGEND OF ZELDA – LIMITED GOLD EDITION (NES)



tartalmazó, piros címkés kazetta, illetve ■ soha ki nem adott Sim City for NES, melynek egy korai, fejlesztési verziójának chipeit a Legend of Zelda kasszi műanyag tokjába applikálták bele.

Az alapértelmezett Famicom / NES csomagolástól egyébként is eltérő, igényes és különleges arany-kazettás kiadás extra változata, Hyrule térképkel és kis Strategy Guide-al. Az arany szín a Nintendo esetében mindig is ■ kiemelt kiadások jellegzője volt (majd minden Zeldaóban készült Limited Gold, illetve GBA: SP hardver is készült ilyen) – NES-en ■ két Zelda játék mellett még két aranykasszikó cím létezett: az 1990-es Nintendo World Championship, mint főnyeremény-készlet, a Super Mario Bros., a Tetris és a Rod Racer versenykiadásait együttesen tartalmazó, piros címkés kazetta, illetve ■ soha ki nem adott Sim City for NES, melynek egy korai, fejlesztési verziójának chipeit a Legend of Zelda kasszi műanyag tokjába applikálták bele.



ELITE – GOLD EDITION (SPECTRUM, C64, MSX, STB.)

David Braben és Ian Bell hatalmas sikerű, a videojátékok fejlesztésére maig nagy hatást gyakorló (EVE Online, valokis) és a világ leghosszabb leírását kiérdemlő (Commodore Világ) Elite ■ úrszimulátor / kereskedelmi játék / akciójátéka ma kerülhette el a sorát és Gold Editionban is felkerülhet ■ polcokra. Az Elite GE inkább bővített kiadás, sem mint



díszdoboz: ■ játék (lemez vagy kazetta) mellé került egy Space Traders Flight Training kézikönyv, egy, ■ hajók azonosítására alkalmas katonalop, Robert Holdstock „The Dark Wheel” novellája, egy billentyűzetkiosztás-mutató és a hírhedt „Lanslok”, ami a védelmet hivatott nyújtani másolás ellen: egy adott ponton ezzel a szerkenyűvel nézve a képernyőt, összeállt a továbbhaladáshoz szükséges jelszó. Az Elite sikerét sokan a Dark Wheel novella számlájára írják (mint amely kibővítette az akkori gépek képességeihez igazított megjelenítésből adódó hátrányokat), ám ■ játéka Keleti Blokkban is nagy siker volt, a maga turbótitkos és jogszárv crac kerék által módosított formájában.

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (PC)

Douglas Adams regényét az Infocom Steve Meretzky felügyelete és óvó szőnyagi alatt adta ki 1984-ben, Apple II, Commodore 64, Atari majd IBM PC gépekre. Az ismerőztől elősegített a játékokhoz kis tárgyakos csomagolt, melyek valamilyen formában kapcsolódtak a történelhez: egy nagy gombol „Ne ess pánikba!” felirattal (nagy, barátságos betűkkel, természetesen), egy műanyag zacskót zsebszipokkal, az Arthur Dent házának lebontásáról szóló hatósági határozat, a Föld megsemmisítéséről szóló Vagon hatósági határozat, a mikroszkopikus csillagflottát (újítot) műanyag zacskóban, szabad szemmel nem látható, egy napozemnyvet és egy Galaxis Útkalauz reklámnyomtatványt, „Hányszor történt már mindez veled?” címmel. Az Infocom azonban nem állt meg a THGTTG játéknál és a további interactive fiction kiadásait is megsemmisítte kiegészítőikkel: ■ Planetfallba került Special Assignment Staff Force könyv, 3 intergalaktikus levelezőlap, egy „Today's Stellar Patrol” című könyvecské és több levél. A Zork kapott egy történeli enciklopédiát, térképet az Underground Empire-ről és egy (kizárólag az 1987-es Zork I. Zork kiadásba került) Zork érme, ■ Zorkmid. Végül pedig a Wishbringer-be könyv (The Legend of Wishbringer), boríték és levelek, Festeron postai térképe és ■ Magic Stone of Dreams, sőtében is világító formában. Az Infocom feele dolgai nem maradtak hatós nélkül: a mai napig vannak olyan indie fejlesztők (leginkább az interactive fiction vonalon), akik gyártóknak és csomagolónak játékaikhoz ilyen jellegű apróságokat.

METAL GEAR SOLID - PREMIUM PACKAGE (PLAYSTATION 2)

A Metal Gear Solid két változatban jelent meg: az alap PS1 CD tokos verzió a játékkal és a pár lapos kézikönyveskével, illetve Premium Package változatban, benne MGS póloval, B4 nagyságú könyvvel, memóriakártya-levonókkal, sorozatszámot FOXHOUND dogédulával, egy zenei CD-vel, rajt a az MSX-es Metal Gear és a Metal Gear 2: Solid Snake zenéjével és végül egy (Gienzo) Surikoden II. jóslékdemóval. Mindez egy hatalmas alumínium kafferinél került kiadásra - ha pedig ez nem lenne elég, a Konami kizárólag a részvényezés számára kiadta a Premium Gold változatot is, amely csak annyiban tér el a Premiumtól, hogy a káska (a nevéből következően) aranyozott (utólag 200 dollar



körül volt a aukciós site-okon). Természetesen a Metal Gear Solid 2-höz is készült extra kiadás: az ezúttal fekete doboz a játék mellett cserélhető DVD borítók, „Hogyan Készült?” DVD-1, A4-es méretű könyvet és egy fém Solid Snake figurát is tartalmazott. Ezek után már az MG33 sem maradhatott ki, a 400 oldalas könyv mellé ezúttal a Shogohad 1/144-es kiti modellje került.

LUNAR 2: ETERNAL BLUE COMPLETE (PLAYSTATION)



A Lunar sorozat második részének Complete kiadása igazi gyűjtői csemege. A Working Designs-nél kitették magukért a srákok: a dobozba került (a játék 3 lemezen túl persze) a „Hogyan készült?” lemez, soundtrack, kézikönyv és artbook és az Omake Box, amiben a térkép, a miniatűrök és Lucia medallja került elhelyezésre. Emre leírás alapján talán nem tűnik olyan különleges kiadásnak, de elég egy pillantást vetni a csomag tartalmáról készült fényképre, hogy ámulatba essen még az is, akinek a téma iránti affinitása a Primco felírat alaktól alaktól és a dalszövegek között merül ki. A Lunar első részének Silver Star Story Complete kiadása is dísz-csomag volt, bár nem annyira gazdag (nem voltak benne miniatűrök és más feele sem).

HALO 2 - LIMITED COLLECTOR'S EDITION

A fémdoboz divatot megfogva, az MS / Bungie is elkészítette sikerjátékának gyűjtői kiadását. A fémdobozból kidoborodó két logo különleges hatást ad a csomagolásnak és a tartalomra sem lehet panasz: a játék lemeze mellé került DVD-n háttér-információk, „Hogyan készült?” film, fejlesztői kommentár, törölt részek és galéria található.



WORLD OF WARCRAFT - COLLECTOR'S EDITION (PC)

Bár nem konzolos kiadás, de a lemez elhárulni szó nélkül a Blizzard fanasztikus kiadások mellett, amely ezúttal Európában, sőt, Magyarországon is kapható volt. Már a World of Warcraft alapkiadása is kiemelkedik igényességében a ma megszokott DVD tokok tengeréből - a Trip Hawkins állít még 1980-ban



megoldott, albumszerűen kihajtható, és így a doboznál nagyobb felületű grafikat hozozni képes papírból készült utólagos az album még Infogrames (azaz: Atari) név alatt kiadott Vintell of Time játéka körül volt kapható az 1990-es évek végén. A Collector's Edition viszont mindent felülmúl - a majd 5 kilós doboz borkénti utazó mintázata az előbbi kincsekkel ellátott: teljes játék, CD és DVD formában is (az alapkiadás csak CD-1), egy 200 oldalas, keménykötésű képalbum (Art of World of Warcraft), „Hogyan készült?” DVD, soundtrack, Kalimdor, Azerroth, Khaz Modan és Lordaeron ruhanyagja nyomott térképe, egy Collector's Edition kézikönyv és exkluzív kisker kiállítás, aki a játékban szegődik a létrehozott karakter mellé.

Ez a felsorolás persze közel sem teljes - nem is lehet az. Inkább csak egy kis kitérőt: a másló játékok tökéletes ellenpélya a videójáték megbecsülésének opozíciója. Azok kezébe, akik többet látnak a játékokban, mint a pár óra, amíg a a dobozban, a meghajtóban vagy a merlelemében tartózkodik. A 2000-es évek elején sokan temették már ezt a műfajt, de mindig van valaki, ami rácsófol erre: a Halo 2 vagy a World of Warcraft szinte már előrendelésben elhagyó gyűjtői kiadásai megmutatták: nem az a kérdés, hogy ki mennyit keres, és ebbe hány videójáték fér bele havi, hanem az, hogy kik azok, akik megkérnek értek a témát teljes egészében, és kik azok, akik nem.



hazajduzalon@mailbox.hu



ségtől, és akárcsak egy középkori remete, bezárkózik, begubózik a szobájába. Mégpedig nem egy hétre vagy egy hónapra, hanem évekre, sőt évtizedekre is! Úgy hallottam, az eddigi „rekorder” fizetés körülöt csölnem nagyon egyenlő tette ki a labot nyolc négyzetméteres szobájából. Még enni vagy fürödni sem. A legelső híklomori a szülői táplálék, de érinkezi velük sem szabad, csak élvezni a kaját, amit nek ajkójuk elé raknak. Ezek a gyerekek / emberek napközben mást nem csinálnak, mint játszanak, interneteznek és magukt olvasnak (már ha tudnak olvasni, ami a japán írásejék nehézsége miatt nem egyértelmű). A legelső japán szülő annyira szegény, ha a gyereke híklomori, hogy inkább nem szelnek, nem fordul orvoshoz. Ehelyett előllo di étellel és videókkal, és úgy tesz, mintha minden rendben lenne, az iskolának / munkahelynek pedig azt hazudja, hogy a gyerek más városba költözt. És így megy akár negyven évig...

Ugyan a híklomori még mindig meglehetősen ritka, ahhoz elég elérjedi, hogy a japán médiában állandóan visszatérő téma legyen. Részlet a „normális” emberek közül is megfigyelhető a városi kapcsolat (egy vi- legtelensé szerint példát a japán fiatalok) mint utolsó helyen állnak mind a párkapcsolatok, mind a szexuális élet terén), ami a városi népesség miatt igen komoly veszélyt jelent. Sokan félnek attól, hogy Japán otaku-világ- gá válik, mégpedig a szó rossz értelmeben.



BIG IN JAPAN PART 14.

OTAKU WORLD, AVAGY AKIHA- BARA FERDE SZEMMEL

Otaku: Gondolom, sokan hallották már ezt a kifejezést, ha máshol nem, hát a Metal Gear Solidban, Otakon szójából. Nyilván meglehetősen „kif” csen- ges van a szónak, sőt hardcore gamer és az anime világban az otaku szó- dik hozzátérőnek vallják magukat japán RPG, manga és anime ügyelben. A japán popkultúra „otakudagja” bűszke rajongói azonban nem azt, ha tisztá- ban vannak a szó eredetét, meglehetősen negatív értelemben.

Az „otaku” szó szerint házikó, otthon jelent japánul, és ha emberre mon- dják, az nem éppen hízelgő jelző. Magyarra talán „otthonülő”-nek fordítá- nánk, és azt jelenti, hogy valaki egész nap otthon ül, sőt ott ül otthon egyedül, a számítógép vagy a tévé előtt görnyedve. Akárcsak az angol / amerikai „geek”, az otaku általában igen kevésbé vonzó külsejű, gyakran túlsúlyos egyén, akiknek barátaik alig, ellenkező nemű társasága pedig egyáltalán nin- csen. Általában magányos, nem túl boldog ember, aki vagy egyedül, vagy még negyven évesen is a szüleiével él. A szeretőt otaku vagy (rossz) tanu- ló) diák, vagy alacsony beosztású szarman, aki sem a szakmájában, sem a magánéletben nem tud sikerrel elérni, és a helyett a mangák és a videó- játékok álomvilágába menekül. Legelőször persze nagyon profi játékos, de hát ez nem is csoda, hiszen akár napi 10 órát is gyönyörű ügyeskedve ke- vendül. Japánban, ahol az egyéni életvárak, hogy mindig egy csapathoz csat- lakozva oldandja meg a közösség kíváncsiainak, a magányos otaku egyen- lő a töltés károsító. Persze ez nem az jelenti, hogy egy kicsiny, marginá- lis csoportba tartozik. Persze ez nem az jelenti, hogy egy kicsiny, marginá- lis csoportba tartozik. Persze ez nem az jelenti, hogy egy kicsiny, marginá- lis csoportba tartozik. Persze ez nem az jelenti, hogy egy kicsiny, marginá- lis csoportba tartozik.

Persze a helyzet azért nem annyira sötét, a japánok többsége meglehetősen normális, kiegyensúlyozott életet él. Az úgynevezett „otakuk” között is sok van, aki egyáltalán nem magányos vagy boldogtalan, csak másképp a jelleket és az animét, cosplay-önműt, szerepjátékok klubokba jár, sőt, Nana, hogy rengeteg barátot tudnak így szerezni, és mivel Japánban a nők és lányok egyaránt szeretik a mangát és a videókat, még pör is találhat, ha nem is mindig szabo- nyos módon. Maudoban például nagy sikert játszóak „Densho otaku” címet. Magyarra fordítva „Vonalas”: egy bestseller regényből készült, ami egy fiatal otaku romantikus (és állítólag igaz) története. A sztori szerint egy fi- gypis magányos számítógéppel meglát a vonaton egy gyönyörű lányt, és azonnal reménytelenül beleszeret. Megszólítja persze nem men, azonban a sors úgy hozza, hogy a vonatra felszálló hűségének moleztálást kezdik a lányt, és hűsük (magát is meglepve) bátran közbe- lép. A hűs lány pedig megadja neki a telefonszámát, hogy hívja fel alkalommal. Ettől a szóc szán jón is pániak, mivel hűségének leírte még soha nem volt semmi dolga lányával, nemhogy randi. Későbbesedőben megismeri a lányt, és a lány, ismeretes chakidat. Meglepetésre szavai jónak a válaszok mindegyike jó ta- náccsal, hogyan is kell egy nőt levetni a labárai. Innenél kezdve a helyi gyor- katlantól tudat kiál ki Tokió barátságos vilá- g, ugyanis szegényes lovaga minden helyen randi előtt internetes hadiösszont tart a többi „emelési szakem- berrel”, és még a leggyótt kelles közepén is be-bezsalad egy net-caféba taná- csot. Sőt, SMS-ben kap utasításokat, mikor mit mondjon, mikor fogja meg a lány kezét, stb. Persze a dolog vége hepiend, de lény, hogy a mai Japán fi- atalainak egy ijesztően nagy része valóban teljesen tapasztalatlan a városi kapcsolatban, és sokkal jobban érzi magát a legújabb elektronikus kárpól, mint egy másik emberrel.

Kétségtelen azonban, hogy az otakuk minden fajta remek íze a szórakoztató elektronika cseleked. Japánban, úgy tűnik, a legfurább (néha be- leges) igényeket is kiszolgálják, mégpedig általában szexbenre- bbes nélkül. Bizonyított erre Akihara, ahol legalább annyi szex-videoteka található, mint elektronikai szaküzlet, és a rengeteg „otakos” téma- jű számítógépes ja- nár.





jutányos áron, eredeti csomagolásban lehet hozzájutni minden magára valóra is adó videojáték-szaküzletben. Mondjuk egy Ponzer Dragoon Saga-ért azért már mélyebben kell a zsebünkbe nyúlni...

[illegible]

Akkor most már van konzultunk, sok jótékony, szótárunk, mi meg... Ja, persze, egy TV! Persze mondanánk, hogy TV mindenki háztartásában van, de különösen a következő konzultációkhoz már nem felel meg ez mezei kis kalodacsőcs! Itt most már mindenképp képtárunk! nagyfelfutásban, a plom-
ma vagy LCD képernyőjéhez, sőt, már évek óta... HDTV adós is. A köz-
szegely komolyan mondom és én hiszem, hogy jó HDIV-n néha már olyan érzése
■ az emberek, hogy egy áldok bármilyen kitérő, ami remekre mutat, és
■ az ember a szabójának okajra jöttek ■ életét. Szencserének már elég jutatos
■ az hozzájárulhatunk egy ilyen szépséghez, úgyhogy feladott teljesítmé-

[illegible]

Itt az idő, hogy egybújjon egy másik nagy alkotás szemevővel, a gyűjtőgép kinyitásával. Ezek nélkül is ismeret (pl. Magic: The Gathering), de közel *csak* annyira népszerűek, mint Japánban. Itt gyakorlatilag minden sikeres kártya, film, anime, manga *meg* videójáték föl kinyitójáték, és persze rengeteg jött ki csak úgy. Mindegyikből, egyre több a árúval. Úgy egy hiki-komori számára kellemetlen, hogy a kinyitójátékokhoz elvileg pertemre is szükség van, de sehol? Egyre több az olyan kinyitójátékos (és itt most nem Polekoma gondolatokat), aki az értékelés/éltatás szavazóira ki- rakva *is* kártyát, a képtényen azonnal megkapja a megfelelő esemé- nyet, ami lehet RPG, sportjáték, vagy akár. Ez persze egyfajta nagyon köl- másföld viziront pont a társasjáték lenyelve téniki el.



téklről nem is beszélve. Gyakorlatilag, ha valaki úgy határozik, hogy holnap-tól hikikomori lesz, Akihabarában mindent megvehet ahhoz, hogy élete hátralevő részében ne is hiányozzon neki a szobáján kívüli világ. Nem hiszitek? A következőkben megismerél bizonyos yitani eme tételt, a helyszínen készült eredeti fotókkal illusztrálva!

[illegible]

agó gondokból. Mivel nem mindenki lehet olyan szerencsés, mint én... Vanafire is, aki a bátyjára bízott a pótlókat. Az arakiusi miniszter megkérte, hogy a japánok és a jótékony okok valószínűleg általánosan rendelkezésre, hogy az az a jótékony értelemben arakius. Nem látok, ha az mondandó, a japánok a jótékony okok... szavazatok, 18 éven felüliek" kategória. A legelőbb érthetően RFG vagy randi-szűrő, de van köztük pl. olyan „vörös” jász, és az a Dead ar. Alire hiszem hajozó néző... megajátok a egymásról... [rúcs]. - Az arakiusi család hallomásból tudok! - Akinak pedig még az sem elég, az lenne a létező... magababak tömegéből válogathat kétségbe, persze igencsak borzas órn. Egy szó nem szó, a kitenvenek évek hosszú recessziója átjárt déltől a szexipar volt a japán gondokhoz legegyszerűsebben fejlődés, és ez a trend most is folytatódik. [szűk]

Végezetül a tanulság: kedves gyerekek, akármennyire is irigyelek a japánokat elektronikus mennyiségükért, azért nem árt tudni, hogy ■■■ jóbb is megárt a sok! Higgyétek sok japán ataku minden, csak ■■■ boldog, és szívesen elcselne az összes konzolját és számítógépét egy hús-vér barátáért. Tehát ti csak sportoljatok, járjatok ki a jó levegőre, és hódítgassatok ■ csajokat! Na egye fene, azért a konzolt is elővehettek neha...



BIG IN JAPAN... ...HELYETT... ...ANTARU IN JAPAN! BACK TO THE FUTURE

Ezzel a jelszóval indultam vissza Japánba. Nem is tévedtem, mert bár több területen vettem észre fejlődést itthon az elheli közel két év alatt, sajnos sok mindentől még mindig messze le a szolgálatomra állók, legalábbis azon oldalról, ami a szolgáltatásokat, kényelmet, minőséget, életminőséget illeti. A célom az alakkal nem tanuls, nem is egy egész évnnyi időtartamról van szó, csak 3 heteleskéről, melynek országlánrésze pattanásig feszített tolmácmunka, céges pénzen. Előnye, hogy a repjegyet, szállást fizetik, ami nagy teherlevétel, ha a világ másik végére utazik az ember. Hátránya, hogy elhízelhetetlen láncc, szegessélt nyakörvönként tart vissza attól, hogy elvándoroljon a kiküldetés helyszínelőit, mind térben, mind időben. Ebből az okból vadászterületen lekorlátozódott Nagoya környékre és az innen megközelíthető Tokióra, a vadászterület pedig a rövid hétévként és a még rövidbe munka utáni estikre. A prdca az alakkal nem más, mint információ és persze jelenlét szofvernyerésig, hogy ne hozdudoljon meg magomat. Korábban szerzett tapasztalatokkal felvértezve – célirányosan, mint aki tudja mit fog megéneki, lefényképezni, megvenni Japánban – a vissza a jövőbe varázsszavának bizsergő érzésével fejtem be pottamban be a taxiba reggel.

SZÜK ÚTLEK KÖRÖKRE BÉPÍTETT VIDEOJÁTEKOK

A legrosszabb a japán utazásban maga a repülőút. Fehérről Frankfurtba vagy Amsterdamiába zöltyöses egy pótton gépen, onnan pedig 11 órás tortúra valamelyik japán nemzetközli reptérig. A német holland járatokon már volt szerencsém – ha az egyáltalán szerencsének nevezhetjük – megtopaszalni az economy nevezélt létsík kalodába záró, felfogató kinyit egy-szer-egyszer. Az ülőhelyek szűke szobátok, a hák kinyitjától a korlátozott, sokat parádézni – folyosón, mosdó előtt meg nem megengedett, bármennyire is szeretné az ember ellozítani begörögött tagjait. Munkatársammal el is léptünk itthon, azon, hogy a reptéren a sorban állók várakozás amerikai hálygáramny, kinek hátsója közel háromszor olyan szélese terelbelyesedett – feltehetően az aktiv görög-éterni életnek – mint mondjuk az enyém, hogyan fog beleférni egy efféle keskeny ülőalkalmatossághoz? Lehet, hogy ő megveszi a jegyet a business osztályra? Most nemigen tudunk elképzelni, mint ahogy azt sem, hogy mi pont a mi járatunka körültekintően, ezért is 10 óra késést kapunk a nyakunka, még egy átszállással. A lufiházban, egyébként kedves hölgy lejárólato a vásárlási lehetőséget is: mehetünk Nagoya frissen tengerre épített reptérre Tokió, de akár Pekingben keresztül is. Innkább Tokió-Nakio, semmint a kommunizmus egy ultiós felkötője, még akkor sem, ha az többi években a felkötőre épült is ott! Frankfurtban dobam egy kétszázalékos valami jótékonyajás célból gyűjtő kapszulába, majd a vórában két órái mármintá töltésként az időt, hogy végre felszállhassunk az **ANA** (All Nippon Airways) járatára, amely egy japán repülőgép társaság. Legálabb megtopaszalunk végre, miben különbözik a japánok gépe az uniókótól, gondoltam. Légi kísérelől persze japán csapok is többben vannak, de nekünk sajnos egy „Helyi” jutott, aki bár igyensen kár bocsánatát az utasoktól japán nyelven, de német szépségként elég messze van attól a vizualizációtól, amit a gép bal oldalán ülő utasok kapnak, „Yumi”-től. Az opciók kátya ugyanúgy megtalálom a japán és nyugati ételeket is, mint régebben a Lufthansa, a külföldi oroszánál inkább a technológia tükrében villan-

totto ki fogsorát. Mert míg a német járatokon egyetlen nagyobbak képernyőjű búlmunka a utasok, addig a japánban az előttük ülő székeknek háttámláján találunk vagy ülésünk alól hajthatunk ki egy kisebb, saját szék. Kedetnek végigéneztünk rajta a szokásos felszállási előtti szabályrendszer felismerését, mely az alakkal animáció volt. Egy meglevően teltőlábba mutogatott és idegeskedett, amikor a prezentációban az utas helytelen tevékenységekkel próbálkoztak. Kedvenceim a „Ne zaklad a stewardess!” és a „Ne nyilagasd az ajkát, mert abból nagyon nagy bar laszt” példák voltak. Meglepettem akkor azt is, amikor a jobb karfámra épített irányítón észrevettem, hogy kivételös is. Nos, hát eléggé ismerős volt! Mintha egy DVD-távírányítóval fejeződik SNEK-kontrollert tartottam volna a kezembel! Függelgesen távírányító, vízszintesen jopyam, amin még hátsó flipperegombok is vannak! Belevettem magam a nem habzó vízbe! Flight-camera, zenék gamma-dja, videoklip, film hegységek és igen: JATEKOK! Két oldalnyi retro-kapitális közöl válogatott az unakozó utas, melyből elsőre a **Magma Zone**-t szúrtam ki magamnak. A töltőképernyén **Infogrames** logo, de a játéket egy gyengusz **Arknaid** klón. [Mellesleg szemét, csaló módon összedobta.] Kipróbálom néhány másik játéket, melyek legesmeresebbek voltak, amit kinyitok rándítással, halott egy japán repgépén. A **sakkjáték** annyira baba volt, hogy fél óra alatt bőven vettem még Hard fokozaton is, a **passzióját** ki nem állhatom, mert már Windows generációkál észleltük lakivá játszatott, a **BlackJack**ben pedig túlságosan jól adja a pókerarató a gép. A **Reversi** maradt az egyetlen élvezetes táblás játék a kínálattól, mely legalább eszembe jutatta a korak hajnalát, midán még a Videoton által gyártott házi számológéppemmel és a család első színes tévéjével rontattam a szememet. Végül is nem volt rossz, elment másfél óra a nosztalgiaórással, de remélem pár éven belül beépítenek egy egy NES-t a karfákba, hogy legalább Mariózinn lehessem a rövidnek közelről a nevezési listán. A játék szerinti az nem is elképzelhető, len **ANA** ugyanis is kapcsolatos van a **Nintendo**-val, már csak az alapján is ezt gondolhatjuk, hogy a cég rendelkezik jó néhány Pitakhu minős repülővel a gépkarácson. A filmek közt találom pár ismeretlent is, hogy kedvenceit is, mint a **Batman Returns** vagy Tim Burton írtat **Lemony Snickett**. Kicsit nézegettem, kicsit nem, majd eloktam a tászkából egy Hawk & Fisher regényt, amit régen valahogy sikerült kihagynom. Ha lett volna anyai eszem, mint Marin apukát LA-be menet, akkor beszerzek én is pár alattól indulás előtt és átlaszom az utat. **Kondo** koso.

Parógiútni fél Erkeztés Tokióba, a reptéri személyzet felajánl, hogy legyünk mi azok a kedves utasok, akik a parógiútni későbbi géppel utazunk Nagoyába a fájda-lomjénki fogadunk ki legfeljebb 10 ezer Yent. „Sore wa kamarimasu na”. Nem, kós is, így is sokat késtünk, reggel pedig meló! Csai meggyőző, kis legcsodálatos húzunk a csikát Nagoyába. Ott már ketten vannak ránk a régi munkatársak közül, T és G. Ura. T van a kék nyelmes kocsióval érkezőnk a szállodába, bescekkolunk, majd nyomás le, mert vizsnek is vacsoránál. Kiderült, hogy G-sen is kocsival jött, de a szállodánál leparkolt és együtt jöttek ki a reptérre. Vacsoránál viszont az G gépevel megynük már. E...z...e...y... I.m...p...e...z...a...? **Subaru Impreza!** (A) Megálltunk a csapnakt és közlöm, hogy én ülök előre. Mindenki vigyorog és beleegyezik. Beleszámam magam a késszóra szörny anyósülésre, amit ott ugye a bal oldalon találunk, majd G-sen pár másodperc alatt már 150-nal vereti nek, a közlekedési szabályoktól rövid időre meghágya, hogy megmutassa mit tud a verda a nem túl hosszú egyenesekben is! Sasihimi (vékonyra szeletelt nyers hal, wasabis szójaszószba mártogatva) zabálás, sakers / sör dínátogetés, majd vissza a szálloba. Megérkeztünk, otthon érzem magam! :



VÁSÁROLNI - VÁSÁROLNI - VÁSÁROLNI!

Másnap, munka utáni első utam a Bic Camerába vezetett. A **Bic Camera** Japán két legnagyobb elektronika üzlet-hálózatának egyike. A másikat **Yodobashi Camera**-nak hívják, de nevük meglevően szűk, mint egy szilikon vágy. P Egyik sem kifejezetten fényképezőgépek vagy videokamerák árát, hanem a TV-től kezdve a rízfőzőn át a videójátékokig minden. Ha egyszer kijutok Japánba, akkor inkább egy efféle üzletbe nézeket ki inkább, mint a híres tokioi elektronika negyedbe. **Akiba**háza. Szofre-k szempontjából itt job a választás és az ár, Akiba-házban inkább csak furcsa, sosem látott PS2 játékokat találom, melyek nagy része 18 éven felülieknek szóló szerelem-szimulátor, 2D-grafikával, cicaúli szobalányokkal, japán nyelvű felirattal, szinkronnal és kemény, sokszor Ezer Yen fölötti árral. Nem ajánlom különösebben. A Bic Camerában gyorsan elintéztem pár életbevágóan fontos dolgot. Megvettem kuporgatót pénzemből az iBook-t (Kibillib!), minék segítségével jászta felkapcsolódhatom a netre és el is kezdettem a cikikrőt. Beszerzem a **1984** májait **Street Fighter III**-at és **Front Mission 2**-t, majd az online-s Norby-nak is leemeltam a polcokról az **Electroplankton** és az **Impressad** kátyá meg egy, a dudkapernyős konzolhoz való cipázót kártyát. Tapintam kicsi az utasszusz **PS2**-gy embermértékű **Sassu** figura árnyékában, majd fél óráig bambultam a honn **Nintendos** reklám szü-gérző hatalmas képernyő előtt. Nem tudom dőnteni a 3 kutyavértés közt, a PS2-vásárlást sem akartam elstieni. Ráér mindez majd a secondhand-shopok után.

JÁTEKOKOK MINNYORSZÁGA

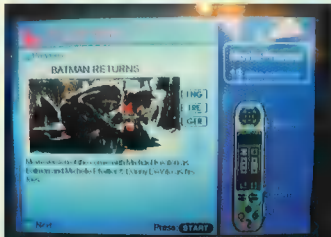
Szekondohando-soppu, használt videójátékokat árusító üzletek. A videójátékosok mennyországa. Amikor volt egy kis szabaddieje, T-sen vezetett körbe minket a városban, nézelődni, vásárolni. G-sen időközben Magyarországra utazott, az impressad kátyá kellett vennem, maradt hát a Toyota, de az se kutyó. El is gurultunk néhány gamereknek kitöltő terepre. A használt játékok üzleteire a legjobb példák: **Hard-Off** (használt elektronikai cikkek, játékok, hangszerek), **Book-Off** (manga, anime, zene, filmek, videójátékok) Geo (videó és zene kölcsönző, videójátékok, mangák) **Tsutaya** (juz, mint a Geo, de nem csak használt játékok, audio, video is van). Kémszerűsen írtam felteket mind arról mennyi végigjártás-könyvet, artbo-cok és konzol hardvereket is. Végeláthatatlan polcokon ott van a gémmiválj múltja és jelene, európai szemmel nézve pedig kis részben meg a jövője is. A legtöbb árt pár héttel megjelenése után már megtárolták a kínálatban, valaminek alcsoiban, mintha bontatlan, új ártúrl lenne szó. Az idő múlásával a a game-ek feltehetőségei kigyógyéban az az ár elkezd hirtelen vagy rohamos-kerül forgalomba, a használtak árúit üzletekben az ár többnyire 2800-3800 Yen körül stabilizálódik. Szorozat-ot meg 1.8-cal és megkapjátok az árat Forintban. Elég barátságos, nemde? Meglejjem meg valaminek! Vásárolás az áról 5%-ot visszakapsz! Ezt vagy az ingyenes társzavárók kártyádán gyűjthetted, vagy a számlára nyomtatják rá és legközelebbi beszerző kártyatodon akár fel is használhatod az összeget! El is írtam vesztetni az énuromlatom és amíg a haverok az ártólót várom, addig én nagy halom játékokat cipelek el a pulitg, sokszor két kórt is megveve a végén pedig nagy várát építik személyem-imből a csodaköztön nem merő pultos orra elő. A kínálat változó, jókora kék helyen lenni, ha olyan előzeteseket akar az ember felvenni, mint a **Tenchu 2** vagy **Street Fighter Zero 3**. Az istenek veltem voltak, mert még a nagy kedvec **Wizardry Alternative** (PS2-RPG) csak Japánban megjelent **III** c. folytatását is megtalálom, sőt még **Liquid** meret kívánságának is elegend tudom ten-si a híres **Berserk** (manga / anime) játékeviziójának



Pikachu



Tokiói játékbizlet



begyűjtésével. Amit még mindenképpen meg kell említeni a használt játékokkal kapcsolatban az nem más, mint a minőség. Erre kíváncsi az összes vevő, ha másodkézből kap valamit. Kijelenthetem: minden rendben van a téren is! A legtöbb esetben a játékfüzetek érintetlen állapotban vannak, a lemezeken egy milligramm karcs sincs! Az üzletet ritkán vesznek át sérült játékok további árusításra, de ha igen, akkor mindig röriárok a dobozra is, ha esetleg hiányzik a füzet, vagy karcs lenne picit a lemez „arca”. Fizetés előtt meg is lehet meátrálni a diszkek felületét, sőt mi több, a Tsutayában még muszáj is volt végig-unkoznom, ahogy a pulos srác egyenként kinyit minden tokot, a lemezt addig tekéri, míg az én szememmel nézve vízszintes pozícióba kerül a játék felirata, majd biztos kézzel kiemeli a diszket és megmutatja, hogy milyen szép az alja. Tsutayra, mint egy beosztottal! Ezzel megvédi az üzlet hírnevét és a későbbi reklamációk elkerülésének érdekében sem rossz mutatóvány. Itt találok az először azzal a természetfeletti jelenséggel is, hogy egy régebbi, karcsosab játék nagyon le volt vartan értékeve, viszont a karcsokat eltüntették valamiféle lemezfelület csiszoló tech-



Tsutaya Arjo-án, kapszongépeknél a deáratárral



Coldplayjárgár a One útán

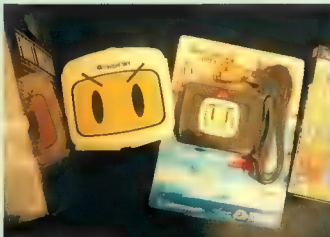
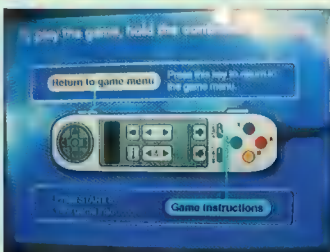


nálival. A **Front Mission Alternative** volt a páciens, a boltos szerint nincs kéros hatás a játék futására, ápp azért kösörülök, hogy jobb legyen. Még nem próbáltam ki, de hiszek neki. A ki nem próbálás oka egyszerű. Né-hány nappal később, a Hard Off-ban beleutaltam egy nagy dobozba, nevezetesen a **Front Mission History**-ba, ami nem más, mint az első négy rész (1, 2, 3, Alternative) soundtrack CD-vel, ill. 3 robotfigúrával csomagolt diszkidása. Bontatlan volt, mindössze 3800-ért, s mint Magyarország első számú Front Mission mániákusa, ezüstgolyóval kellett volna leléjenek, hogy el ne hozzam! Milyen érdekességeket lehet még kapni a Hard-Offban és a hasonzoró forgalmazókánál? A klasszikus anime, a **Hokuto no ken** Zippo gyűjtőjátát ottltytam, csakúgy, mint a **Hella Kitty** pekket, az aranyos kiscicaóval már volt néhány gixerem kordóban. Ami nélkül nem tudtam el-járni, az a 3 gép egy lővére köthetőségét biztosító **Bomberman-es** hosszabbító, ill. szintén **Bomberman** fejét mintázó SNES multi-tap elosztó. Utóbbi bele-került vagy 250 Forintnyit! (I) pénzbe, de sajnos el is hagy-tam valahol, talán az ágy mögé eshetett a hotelen.



Törzsárcsók

Collection us-nyitását vasárnap

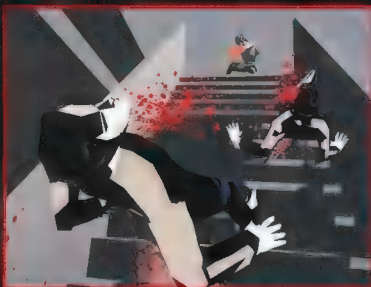


Bomberman cuccok

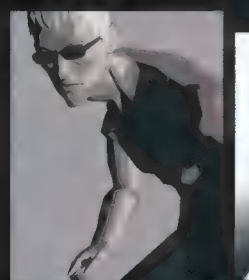
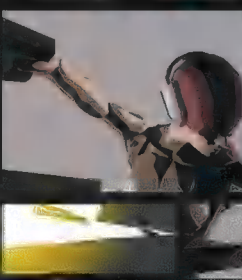
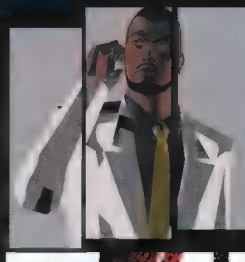
Mindegy, majd legközelebb veszek másikat, ha találok! A harmadik hét végén, a hozzafutás előtti este ott tartottam, hogy már 16 játék van nálom, a dobozolt Front Mission mellett. Csakúgy, mint két éve, ez alkalommal is kénytelen voltam az egyetlen használható eszközhöz nyúlni: a játékok nagy részének kidobtam a dobozát, a füzeteket, borítókát pedig szépen kiszedegettem és elraktam. Így sok-kal kisebb helyen elférnek és már-már sikeresen bepako-lhatóvá válnak a bóröndbe, melynek zsugori módon 20 kg a reptéri súlylímitje. A legjobbaknak, mint a **Dragon Quest VIII**, ill. azoknak, amit a barátok kértek persze meghagytam a csomagolását, de még így is túl nehéz volt a bórönd. 23 kg-val telengedtek a gépre, 5 kg cuccal meg ottltytam T-szánnal, hogy majd küldje, hozza, őrizze, csinálon vele valami, csak ne kellen kidobnom! Természetesen nem csak dolgoztam és vásároltam, de itt a második oldal vége. Egyéb érdekességekről, kalandok-ról legközelebb! Volt pár... :)

yoroshiku,

-antaru
antaru@neuromancer.hu



lehet a (és
töltes a l
ze
lési küszködik helyen a
Cukor és a fűszerből több időt es f
met
d
akora fi-
ne-
vadónan
maízó karakterek 2005-ben?

[illegible][illegible]

Homon | badass), kap | az | un.
verzumot feltámasztó | (az
| bíles érte
| birtokos, és
zelen | valamint dírek |
| szerencse-ak
| kal távollított el, a lényeg | radt. Ne

Tizennyolc órás ismenlemben, sok kockázattal és mellékhatással.

ÚTÓHATÁSOK

A killer7 nem lesz benne,
hogy sokan, és Megérttem

félz ami hogy egy eléd...
kor valószínűleg szeretni ...
ható a kétféle
gy értelmezni. Ha adsz nek
abba fel
yd szemed a
már nincs a

Liquid



KILLER7

CAPCOM / GRASSHOPPER MANUFACTURE

Page 140

KIVATO

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

0

ene kivalo

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 399–406

152

analóg irányító / / shock

☒ Telkabar (Tafa)

Figure 1

8 noni

6. **pol.**

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

MARTIN NYELVSZAKT

nem... nem... Számomra...
lyuk... Neki... akárhog... azt mond...
és a... 90%-ának durva...
fog... a maradék 10%-ból meg...
győz... abban biztos...
baromi... a mellé...
ket...

MULTI TESZT

playstation 2

Twisted



[illegible]

KARRIER MÓD

A versenyeinek csapatai alig voltak világhírűek ki magunkkal, akik mindent pontszámra játszottak. A versenyeink bátyjai először voltaközött érkeztek, és ahogy észrevettük, sokan fogynak el, hiszen a jelek szerint a jégl felvételénél generáció épít a napitár. Am a Kocsihoz Speed Undergrasdras hasonlóan itt is a mi kocsihoz mértünk. A kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel koccinok, Haszonlatot működik, mint a stílus bátyjai képviselői esetén, viszont szerezésére jó sokáig kitart, Ugyorly minden tagotasságuk egy is adogató e közt egyenesen. Ez szerényly szerint csak 30-40 kocsival költözök, melyeknek nagy része házfőnököt (apát, német), és a Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál és Conville foglalkoz a ki sorból. Egy előzetesen az előzetes, hogy legalább 30 kocsit van a jéglében, ami nem tel ki, viszont egyeztetés kömbölközik, akik, ugyanis vannak kömbölközik is. Egyébeknél a kocsikban szari folyamatosan történik, amely nincsen kivétel az autók kezébeállítására, de a jövőköt költözöket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyeink egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyen indulhat, ha megérkezik az Undergrasdras látogatónál, talán csak a matricázás nem ugyan komoly szint, mint az NFS, vagy a Forza esetén. Az tetszett, hogy az egyéniségek kedvéért választástól, külön hűningszolgálatokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyílnak a versenyeink. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön aborkán nemekünk a végezésre, a teljesítményre is a fordítászatot. Ehhez a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel koccinok, Haszonlatot működik, mint a stílus bátyjai képviselői esetén, viszont szerezésére jó sokáig kitart, Ugyorly minden tagotasságuk egy is adogató e közt egyenesen. Ez szerényly szerint csak 30-40 kocsival költözök, melyeknek nagy része házfőnököt (apát, német), és a Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál és Conville foglalkoz a ki sorból. Egy előzetesen az előzetes, hogy legalább 30 kocsit van a jéglében, ami nem tel ki, viszont egyeztetés kömbölközik, akik, ugyanis vannak kömbölközik is. Egyébeknél a kocsikban szari folyamatosan történik, amely nincsen kivétel az autók kezébeállítására, de a jövőköt költözöket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyeink egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyen indulhat, ha megérkezik az Undergrasdras látogatónál, talán csak a matricázás nem ugyan komoly szint, mint az NFS, vagy a Forza esetén. Az tetszett, hogy az egyéniségek kedvéért választástól, külön hűningszolgálatokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyílnak a versenyeink. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön aborkán nemekünk a végezésre, a teljesítményre is a fordítászatot. Ehhez a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel koccinok, Haszonlatot működik, mint a stílus bátyjai képviselői esetén, viszont szerezésére jó sokáig kitart, Ugyorly minden tagotasságuk egy is adogató e közt egyenesen. Ez szerényly szerint csak 30-40 kocsival költözök, melyeknek nagy része házfőnököt (apát, német), és a Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál és Conville foglalkoz a ki sorból. Egy előzetesen az előzetes, hogy legalább 30 kocsit van a jéglében, ami nem tel ki, viszont egyeztetés kömbölközik, akik, ugyanis vannak kömbölközik is. Egyébeknél a kocsikban szari folyamatosan történik, amely nincsen kivétel az autók kezébeállítására, de a jövőköt költözöket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyeink egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyen indulhat, ha megérkezik az Undergrasdras látogatónál, talán csak a matricázás nem ugyan komoly szint, mint az NFS, vagy a Forza esetén. Az tetszett, hogy az egyéniségek kedvéért választástól, külön hűningszolgálatokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyílnak a versenyeink. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön aborkán nemekünk a végezésre, a teljesítményre is a fordítászatot. Ehhez a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel koccinok, Haszonlatot működik, mint a stílus bátyjai képviselői esetén, viszont szerezésére jó sokáig kitart, Ugyorly minden tagotasságuk egy is adogató e közt egyenesen. Ez szerényly szerint csak 30-40 kocsival költözök, melyeknek nagy része házfőnököt (apát, német), és a Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál és Conville foglalkoz a ki sorból. Egy előzetesen az előzetes, hogy legalább 30 kocsit van a jéglében, ami nem tel ki, viszont egyeztetés kömbölközik, akik, ugyanis vannak kömbölközik is. Egyébeknél a kocsikban szari folyamatosan történik, amely nincsen kivétel az autók kezébeállítására, de a jövőköt költözöket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyeink egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyen indulhat, ha megérkezik az Undergrasdras látogatónál, talán csak a matricázás nem ugyan komoly szint, mint az NFS, vagy a Forza esetén. Az tetszett, hogy az egyéniségek kedvéért választástól, külön hűningszolgálatokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyílnak a versenyeink. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön aborkán nemekünk a végezésre, a teljesítményre is a fordítászatot. Ehhez a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel koccinok, Haszonlatot működik, mint a stílus bátyjai képviselői esetén, viszont szerezésére jó sokáig kitart, Ugyorly minden tagotasságuk egy is adogató e közt egyenesen. Ez szerényly szerint csak 30-40 kocsival költözök, melyeknek nagy része házfőnököt (apát, német), és a Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál és Conville foglalkoz a ki sorból. Egy előzetesen az előzetes, hogy legalább 30 kocsit van a jéglében, ami nem tel ki, viszont egyeztetés kömbölközik, akik, ugyanis vannak kömbölközik is. Egyébeknél a kocsikban szari folyamatosan történik, amely nincsen kivétel az autók kezébeállítására, de a jövőköt költözöket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyeink egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyen indulhat, ha megérkezik az Undergrasdras látogatónál, talán csak a matricázás nem ugyan komoly szint, mint az NFS, vagy a Forza esetén. Az tetszett, hogy az egyéniségek kedvéért választástól, külön hűningszolgálatokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyílnak a versenyeink. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön aborkán nemekünk a végezésre, a teljesítményre is a fordítászatot. Ehhez a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel koccinok, Haszonlatot működik, mint a stílus bátyjai képviselői esetén, viszont szerezésére jó sokáig kitart, Ugyorly minden tagotasságuk egy is adogató e közt egyenesen. Ez szerényly szerint csak 30-40 kocsival költözök, melyeknek nagy része házfőnököt (apát, német), és a Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál és Conville foglalkoz a ki sorból. Egy előzetesen az előzetes, hogy legalább 30 kocsit van a jéglében, ami nem tel ki, viszont egyeztetés kömbölközik, akik, ugyanis vannak kömbölközik is. Egyébeknél a kocsikban szari folyamatosan történik, amely nincsen kivétel az autók kezébeállítására, de a jövőköt költözöket ki kell fizetni. Fontos, hogy a versenyeink egy részénél van részvételi díj, de van olyan, amelyik ingyen indulhat, ha megérkezik az Undergrasdras látogatónál, talán csak a matricázás nem ugyan komoly szint, mint az NFS, vagy a Forza esetén. Az tetszett, hogy az egyéniségek kedvéért választástól, külön hűningszolgálatokat, melyek folyamatosan nyílnak meg, ahogy nyílnak a versenyeink. Az is nagyon tetszett, hogy egy külön aborkán nemekünk a végezésre, a teljesítményre is a fordítászatot. Ehhez a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. Először a kettő közötti különbség a kocsi kővetésében volt. meg a 100 éves felletti kocsihoz a B-sztárú indítástól, de lehet, hogy van még ennél is gyengébb szint. Rest viszont konvenciók, szokások, versenyzés, Showoff bemutatónál és gyűjtésnél. A Showoff bemutatónál egy egyszerűen csak „grázdának” hívom, hiszen itt kollektívban trükköket kell végrehajtani, ami gyakorlatilag az Undergrasdras driftekhez hasonlít, de míg mi nem is Undergrasdras, addig ők igen. A Showoff bemutatónál a Showoff bemutatónál, amit nem, mint az Undergrasdras. It is manifesztum kell váltani, de ne felejtsek el használni a nitrot. Is. Ez utóbbi egyelőre a felállítás szerezéssel fel k

[illegible]

MARTIN BELESZÓL!

Én egy ilyen stuffal annyit tudok játszani, hogy padlógáz, óóóóóóóó (ez a gyorsítás hangja, amit én adok ki), óóóóóóóó, kanyar, óóóóóóóó, előzés, óóóóóóóó, más néven gyorsan megyek, és akkor szokott jönni egy derékszügő kanyar, amit csak hatvanra lassítva lehetne bevenni – na, akkor televerem a falat, és lelesem a kontrollert. A Burnoutban nem volt ilyen, az nagyon szerettem...



dulhatnak helyett. Ez hasonlóan működik, mint a Forza-ban a Drivator vezető. Azonkívül később részt vehettek csapversenyeken is, ahol természetesen az elsőnek is külön csapala van. Nagyon tetszett, hogy minden ellenfélnek külön kis virtuális fejecskéit készítették, és jó előre megintak számtalan dialógust. Például a versenyeik után mindenki elmondja, hogy mennyire tetszett neki a versenyzői stílusa, vagy éppen méltatlankodik, hogy úgy vezettél, mint egy örül, és így vagyonna be nekik kerül a javítás a kocsi-
kon, amit nekem készíthettek.

[illegible]

ÉRTÉKELÉS

[illegible]

A hangok egy igazi örköd-játéknak megfelelően teljesítenek, leszámítva a számomra teljesen semleges zenét.
A szavathosszára igazán nem lehet panasz, hiszen a fielek

A szórakoztató játékok online játszása, hiszen a játékszertől függetlenül végletekig komor módon csak az verhet velünk, ha megadjuk. Ezenkívül kívül még rendelkezésünkre áll egy 11 teljesítendő versenyszezonból álló árkád mód, egy „csináld megad” bajnokság mód, és hát a multiplayer osztott képernyőn, és on line, valamint X-en még system linken is, PS2-n pedig LAN móddal.

SHOWOFF TRÜKKÖK

TIPPEK: A Showoff trükköző a legalkalmasabbak az első kerek meghajtású kocsik. A négy kerek meghajtásúakkal nehezebb, a hátsókerek meghajtásúakkal meg még annál is bonyolultabb trükközni. A tuningolt kocsikkal sokkal könnyebb "pizdázni".

180 SPIN: Ez a könnyebb trükkök közé tartozik. Gyorsul fel legalább 55 km/h-ra, majd húzd be a kéziféket, és csapd ki a kormányt az egyik irányba. Ha 180 fokot pördül a kocsid, engedd el a kéziféket és a kormányt, majd hátramenetben adj pözt.

BOOTLEG TURN: Ez a trükk lényegében egy "turn". Gyorsulj fel legalább 55 km/h-ra, majd húzd be a kéziféket és csop ki a kormányt az egyik irányba. Ha már 90 fokot fordultál, engedd fel a kéziféket és a kormányt, majd adj pedálozást. A trükköt akkor fejeztél végre helyesen, ha 180 fokot fordultál, és nem aurtál hátra a kocsid.

360 SPIN: Az egyik legvágyottabb trükk, de egyben az egyik legnehezebb is. Nagy sebességnél húzod be a kézféket, és csapd ki a kormányt az egyik irányba. Ha már 180 fokot pördültél, a kormányt csapd ki a másik irányba, majd 360 fokról engedd fel a kézféket és a kormányt, és adj pedálozást.

DONUT: Égessünk egy kis gumit. Egyszerű trükk. Tartsd lenyomva a feket, majd addig padlógázd. Engedd fel a feket, és teljesen tekerd el a kormányt valamelyik irányba. Az autó egy „donut”-tal fog elindulni. Próbáld ki egy első kerék meghajtású kocsinál hátramenetben is. Négy kerék meghajtású

J TURN: Filmekből jól ismert klasszikus trükk. Nagy sebességgel menj hátramenetben, majd csapd ki a kormányt valamelyik irányba. Ha már pördültél 90 fokot, csapd a kormányt a másik irányba, és addig padlógázt. Hátsókerék meghajtású kocsinál nagyon nehéz.

DRIFTING: Lassú, de látványos kanyarbevétel. A driftelésnél oldalazva kell mozognia a kocsinak. A kanyaroknál eleve nem telerakja a kormányt valamelyik irányba, mire a kocsit el kezd driftelni. Próbáld meg minél tovább fenntartani a driftet. A nitrora külön bontást kapsz.

BOOMERANG: Egy nehéz trükk, amely évről-évre csak első körök meghajtású kocsiknál lehetséges. Nagy sebességgel megpördíti a kormányt az egyik irányba, és egy rövid időre hirtelen be a kizárólagos. Adj végig padlógázt, és a kormányt is hagyod a választott irányban. A kocsid 180 fokot fog pördülni ki az egyik irányba, majd vissza az eredeti pozícióba.

MOVE KOMBINATIONS: Hogy még több pontot szerezz, próbáld meg a trükköket egymás után kombinálni. Pl. "Bootleg Turn" és dupla "360 Spin".

VÉGSZÓ

[illegible]

rajnisz@freemail.h

[illegible]

MULTI TESZT

playstation 2





MARTIN WILHELM

Lehet,

az ötösi

a helyze

6

zsasabb,

tetszett a

simán

a,

de ez

15

azért

[illegible]

A hirdetés ára...
összeg... Az... közepes. Az...
...bergalább meg...
...ennyire sem
Wilson

EA GAMES
PS2, XBOX, GC, PSP

gestate	gestate
gestation	gestation
gestive	gestive
zene / zene	zene / zene
gestulate	gestulate

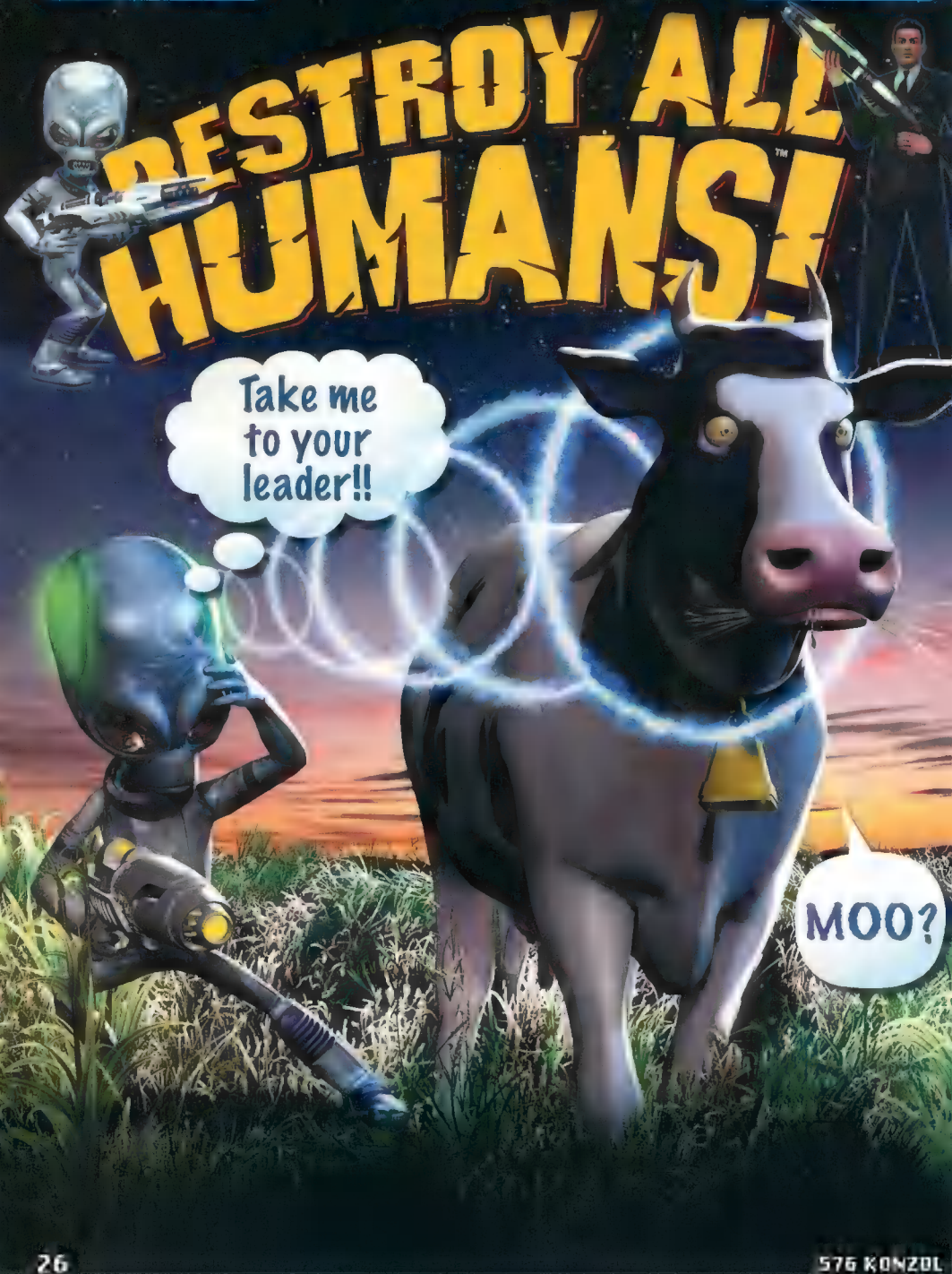


MULTI TESZT

playstation 2

BIG MUTHA TRUCKERS 2







újlélegsznek, mivel általában a pihenési időszakban rohannak le), a sebési rendszert (fejlesztés általában azonnali halál, testen azért rendszeren sorozni kell, egyébként a játék fejele a fejlesztések, és azt is, ha egyszerre több ellenfelet vadászunk le), a felszerelési fegyvereket (minden évben ugyanazokkal a gépfegyverekkel, pontokkal, pisztolyokkal, bazookákkal, gránátokkal kalólozunk, ráadásul most még az is megjelölés, hogy az összes felszerelési csomót egyformán pisztoly ikonon jelzi a gép). Amiben újat hoz a MoH: EA, az az új küldetésnapú játékdíszter, és a hatalmas, szabadon bejárható komplex területek meglehetősen.

Beszélnék az előről. A nem lineáris pályák végre magukban hordozzák a fő feladatokon túl a mellékfeladatokat, a feladatok bejelölését is a játékos. Ezek mibenléte általában csak ott, és csak akkor derül ki, ha megtaláljuk őket: ergo előfordulhat, hogy első végigjátszás alkalmával simán elmegyünk egy misszió mellett, vagy egész egyszerűen nem is tévedünk a pálya azon részére, ahol ezt kívánhatnánk. Eppen ezért nagyon fontos, hogy minden pályát alaposan körbejárjunk, ne hogy lemaradjunk valamiről, hiszen azon értékelést csak az összes feladat teljesítése után kaphatunk. Speciális kritériumok persze azért még akadnak, pl.: hogy az összes társunk is életben maradjon, ami valójuk ba, a későbbi helyszíneken nem lesz egyszerű máka, mondanom sem kell, hogy nem a mi hibánknál.

A feladatokra egyébként jöttek előt, vagy közben is tájékoztathatunk (a mellékfeladatokat jöttek közben kell uncolni), ottinél pedig nem lenne elég a tájékoztatóhoz a radar (jelölve vannak rajtuk a csapatfőnökök, a fémiszűzők, a fémiszűzők, és a mellékfeladatok is, amennyiben már feloldoztuk azokat), azok a SELECT-tel kérhetünk részletes térképet is, a fő objektumok megjelölését.

Nagy ötlet, és mindenképp sokat adott a hangulatban, hogy minden egyes pályán loryamitakunk egy feladatnagat is: ezek az extra lövész- és felhívóval életrevaló randellak, nevezetesen más csapat bizonyos kényen élők, az utolsó feladatnagat pedig egyenesen ultrafutó, rá mindenképp tartalékokkal néhány bazooka töltenyi!

A feladatok persze nem áll változatok: rabbantani, rabbantani, célterület-objektumokat elfoglalni-védeni, rabbantani, rabbantani, megszerezni azt-azt, rabbantani, rabbantani. Ebből a felsorolásból is

MARTIN

Ha rangsorolni akarom a három MoH játékot, első-harmadik-második lenne a listám. Egyezzenem nem tudom azt mondani, hogy szívesen az a harmadik, mert nem, csak meg egy kis lőrdés, egy kis csiszolás kellett volna, és megjelölés volna a parázis élő epizódok. Most mondhatnám, hogy valószínűleg az ennek a konzolgenerációnak a tudhatatára, de hát ott van ugye a Halo, meg a Killzone...

külni, hogy a legfontosabb teendőnk: mindenkit lementőznünk, amit pedig nem lehet lelni, azt külni föld körüli pályára. Rabbantani értékelészen is lehet, ahol valamilyen delonator piros szellémek megjelölnek. Ez lehet egy tank hátrója, hatalmas generátorok, karkitok, vagy egy, az utolsó feladatnagat szűzességük. Ennél ezért perm sokat komplexebbek a pályák, és külnő a tervezésük, akár többféle módon is bejárolhatjuk azokat, és a nagyobb szabadság miatt két külnőböző jötkös akár egészen elérő módon is teljesítheti a pályát. A kevés helyszin nagy része - kompenzálva a jötk rövidségét - igen hangulatosra sikerült: hol egy farmot kell védeni, máshol egy hatalmas templomot kell bevenni (stb.), de mindent nem szeretnék felsorolni, mert nem élnék a helyem, és a pénokat is leléten.

Azért két dolgot még megemlítenék: az egyik az adonális csaták, amit okciózással meg rabbantgatással költölnék, ha maxin van néhány másodpercig a Ryan közlegény-féle város köz lepi el agynak, [aki nem tudja miről beszéltek, az a hímek a hímek, vagy...]. A másik a alapfelszerelésünkhöz tartozó újratekési ikonok, amiket aztán később a mellékfeladatok teljesítésétől is kaphatunk. Amíg rendelkezünk akár csak egy ilyennel is, elhallozás esetén nem a pálya elejére tessz vissza minket a gép, hanem folytathatjuk tovább a harcot ott, ahol elestünk. Mindkét dolog hasznos újítás, bár, hogy mindkettő az élethűségeit vonja.

Audío. Zárare csak néha lettem figyelmes, ellenben a hangok rendben, a nökö nemélti övölöznek, piros energiatűz a kis sziviny pedig igen hangosan van.

Ennyit a pozitívumokról, jöjjenek a negatívumok.

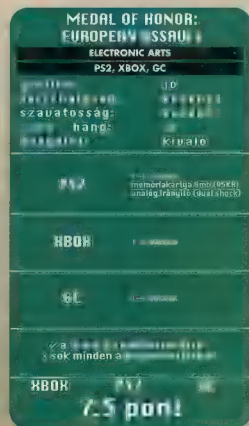
Először is a jötk egész végig egyfajta láthatatlan, kapcsoló elvű "használ". Azaz: amíg el nem érünk egy bizonyos pontig, semmi nem fog történni, ha viszont elérünk, mindig ugyanaz fog történni. Teljesen mindegy tehát, hogy elviharunk egy adott pontonhoz, vagy ledeknek megjutni alarozunk a földön kushodva, ugyanígy ki fognak szünni, megvárni a jötk második végigjátszóra teljesen kiszámítható.

Másodszor, a viznylogat nagy lemaradélt területnek köszönhet, a jötk rém rusnya. (Xbox-on meg szövevel elmesy.) Ott nincs éricség, nincs pop-up, nincsenek zajos, kásas objektumok, szebbek a textúrák, élesebbek a figurák, folyamatosabb a mozgás. A Gamecube verzió az ilyen multi játékoknál általában a legjelentősebb, és a gép ennyit veszít el, akkor ez most is így van, epphogy csak megjut a PS2-es szívmódat, ami viszont igen alacsony. Kódolás, pop-up, rém egyszerűen PS1-es textúrák. Szagolások, lényeg popifurák. A gépgyűlt tartalékokat PIRELESI Valamit valamiért ugyabó, vedezkedhetnek a készítőik... Aztán itt vannak a szokásos programozási hibák. Hibáa piros a célkereszt, hibáa látszik ki a feje a szerencsétlen publik, hibáa sorozok, csak nem akar megjelölni. Más esetben mondjuk egy lépcső alól, egy karkit megjut, a részeket át, ahol elvileg át kéne tudunk láni, egész egyszerűen nem lehet. Csak egy szög nagy lövésnyomokat hagyunk a láthatatlan falban. De az ellenfeleink is sokszor inkább kélh botok FPS-ek felgyűrt figuráknak benyomását, mintsem

náci közlegényekét. Irredálás gyorsan mozognak, pokoli pontosan lőnek. Volt olyan, hogy egy távoli fedezék megjut tűzfel bandát akarom kifuttatni. Előaktának hát a tövcsövet, és elkezdtem egyesével levezetni őket, mire ők kiszúrtak, és a sima gépfegyverekkel, amiknek elvileg simán kint voltak a hatótávolságok elkezdtek leszedni a energiomat.

Szával elég vegyes értéki cucc a MoH: EA. Hangulatosok, komplexek a pályák, szeretnivaló a küldetésrendszer. Állandó az akció, néha öven-holvan fő gyepáló egymást, rabbanások, sorozatútköz kózpote. Elvezet vele jötszani. De ott van rengeteg felsorolt hiba, plusz a jötk igen rövid, a szavatoságot pedig csak a külnőböző nehézségi szintek újratekésítésével lehet kölni; legálább kétszer ennyi helyszin kellett volna, kétszer ilyen grafikkal. Ettől függetlenül persze mindenkinek ajánlom, beszerezendő közeled a cuccos, mert csalóni nem foglok, csak a szokásos EA-ts hibák miatt bosszankodni.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



ELŐSZÓ

Nem tudom, hogy mások hogy vannak vele, de én gyakran igen kékkedve fogadok egyes – a japánok által alanynyíra szótartó – szakasokat, hobbikat, filmeket, és játékokat. Azt sem tudom pontosan, hogy mióta, és hogy csak a japánok lehetnek-e róla, de már jó ideje el-árasztottak minket a tucatasméretű készülő (alig) különböző meches, vagyis átirásrobotos akciójátékok. Ezek között akadnak igéretes nyugati stílusú stufók is, melyek bárki számára emésztelhetők, de sok japán stufi komoly történeti háttérrel is rendelkezik (pl. Robotech), így ezek nem feltétlenül váltják be pl. hazánkban a hazai fúziót reményeket, vagy legalábbis – a rajtfilmek / képregények ismeretlenek hiányában – nem mindenki kíváncsi rájuk. Én személy szerint csak egyetlen robotos világot ismerek gyerekkoromból, a Transformers-t, de jó hal tu-

dom, annak semmi köze nincsen Japánhoz.

A Gundam szó nekem is csak hallásból ismerős, pedig Japánban hatalmas népszerűségnek örvend, és bár bizonyon számlálom a játékaikat jelent már meg azt a témában, itt a Konzolban eddig csak alig néhány játékról olvashattunk. Ha a Transformers világáról lenne szó, ősmellegelnek (kisebb társaság) oldalakon át az Autobotok és a Decepticonok (a képregényben „Alak”) látványos harcainál és történetéről, de a Gundam esetében bizonyan nem haragszik meg Anitru, ha az olvasók érdekelnek kicsit lapok köle. Akik” teljes cikkészlet érdekel, az lapozza fel a 81. Konzol „Big in Japan ... helyett ... Anitru in Japan” rovatot.

A Mobile Suit Gundam anime sorozat 1978-ban látott először napvilágot, és azóta számtalan epizód jelent meg a témában. A Gundam egy jövőben játszódó hatalmas háború története. Az egyik oldalon találjuk a Szövetséges Erőket, akik a Földön és hatalmas űralkö-

» dótumot, bal oldalt pedig fentről letéle felsorolják a meggyitott pilóták nevét. Mindenkiről olvashatunk egy rövid jellemzést, hogy milyen személyiség, vagy hogy miért vesz részt a háborúban. Ezután sorra jelennek meg balról jobbra a választható küldetések. A két ponttal jelölték könnyűnek, a zöld ponttal jelölték normális nehézségűnek, a pirosak pedig a nehéz küldetések. Ahogy teljesítjük őket, sorra nyílnak meg az adott pilótánál a robotok (pilótánkénti meg a 3-4), és egyben a választható többi pilóta (erőnként kb. 6) is folyamatosan előkelül. Érdekesnek, hogy egy másik pilótánál kicsit más elrendezésben nyílnak meg a küldetések, így tapasztalható némi eltérés. Ha két pilótánál egyenlőre az időtartam (az időscikon) választható egy küldetés, akkor ha a feladat nem is 100 %-ig egyezik meg, a helyszíny ugyanaz. Egy-egy pilótánál általában kb. 15 küldetés hajthatunk végre, de ha mindegyik fel mindegyik pilótával végigjátsszuk a játékat,

csoportunk össze egy szövetséges helyszínen, és egy Survival mód, ahol véletlenszerűen találunk be a különböző helyszínek, melyen meghatározott mennyiségű robotot kell legyőznünk, vagy az időtartam végéig kibírni. Ez utóbbit minden helyszínen helyszínen letelepítve kezdünk, a cél pedig mind a több helyszínen megállítás. A játék rendelkezik (felfelé) multipaly támogatással is. Az árkád és a survival módban kettő, a VS módban pedig négy játékos vehet részt. Mindegyik módban (beleértve a történetet is) gyűjthetünk speciális pontokat, melyekkel kifejezetten a galériában nyithatunk meg mindent. Extraktok is rajongók.

A játékban kb. két-három száz különböző robotot találhatunk, amelyek nem csak kinézetük különbözőségén egymástól. Helyszínekből viszont nincsen nagyon több egy helyszínről. Ezek alapvetően három csoportra oszthatók: földi, űrbéli, vagy nulla gravitációs. Az elsőnél pl. egy szép színes bázison harcolhatunk különböző épületek között, vagy egy kilóvázisban. A másodiknál tulajdonképpen csak a minik körülvevő objektumok különböz-



kon élnek, a második pedig Zeon áll, a szakadár kolóniák összefogott ereje. A cím a központi figura, vagyis a císzáspager mechi után kapta a nevét. A filmek egy-egy szeletét mutatják be ennek a világnak és háborúnak. Nincs ez másképp a Mobile Suit Gundam – Gundam Vs. Zeta Gundam esetében sem, mely a 2007-es és 2008-as évekbe kalauzol el bennünket.

UNIVERSAL CENTURY

A történetes módban először választanunk kell a három ers közül (A.E.U.G., Titans és Axis), majd egy rövid űrbéli bevezető küldetés után gyorsan fel is változik nekünk a háttértörténet. Ezután az ún. „időscikon” találjuk megunkat, ahol tenni vízszintesen kiírják

akkor elvileg legalább 30 küldetéssel találkozhatunk. Az nagyon tetszik, hogy a robotok tuningolhatók, az viszont nem nyerte el a teljesítményt, hogy egy konkrét pilóta által használt robotpusz hibába jelent meg esetleg más pilótánál is, a tuningolás csak annál az eredeti pilótánál maradt érvényben. Nem értem miért kell ugyanazt a robotot minden pilótánál újratuningolni, hiszen így kárba vész a sok szerzett pénz. Pedig így sokkal több értelme lett volna ennek a párhuzamos időszámításnak. A történetes módn kívül egyáltalán rendelkezésre áll még egy árkád mód, ahol a teljesített küldetések bármelyikét végrehajthatjuk, egy VS mód, ahol harcolunk másik robot ellen



nek. Például harcolhatunk Föld körüli pályán, vagy aszteroidák között, esetleg hatalmas határpályák között. A harmadik csoport helyszínei többnyire is a különböző űrbázisokat jelölik, melyek egy Holdhoz hasonló kisbolygón találhatók. A küldetések időtartama általában alig 1-2, vagy max. 3 perc. Feladatunk csak ellenségesség mehek megsemmisítése, vagy járművek / létesítmények védelmezése tartozik, persze mindezzel igen változatos formában találkozhatunk.

HARCOK

Az irányítás közlőrálog egy 2D-s sikon belüli navigációra alkalmas, így elegendő egyetlen

analog kor is. És elatt azt értem, hogy robotunkkal kizárólag balra / jobbra / előre / hátra mehetünk, és ez még az úrbén sem okoz problémát, hiszen a „képzeltelbeli sikot” ilyenkor a kiválasztott célpont alapján határozzák meg. Több célpont esetén természetesen váltogathatunk (Kör).

A használatos fegyverek három csoportba sorolhatók, és a fajtájuk a kiválasztott robot típusától függ. Az elsődleges fegyverünket (Nagyzet) még a küldetés elején választgatjuk ki. Ez lehet pl. rakétavető, vagy plazmafegyver. A másodlagos fegyverünk (R1) mindig a kiválasztott robottípustól függ. Ez általában gépfegyver, vagy kisebb sugárfegyver. A közelharcos fegyver (Háromszög) általában egy hatalmas lézereként, amellyel igen puszta hároms káoszokat vihatunk be, amennyiben elég közel kerülünk ellenfeleinkhez. Ilyenkor egy látványosabb oldalnézetből mutatja a kamara az eseményeket. Persze találkozhatunk

olyan robottal is, amelynek egy nagy külsőreجي gépfegyver volt a közelharc fegyvere. Hogy éppen melyik fegyvert használjuk, azt alaposan gondoljuk át, és tartunk ki mellette, ugyanis az egyikről másira váltás kicsit hosszú művelet. Alapvetően elmondhatjuk, hogy mindig az elsődleges fegyvert használjuk, és ha megfelelő közelségbe kerülünk, akkor pedig a lézerekkel. A sokkal gyorsabb másodlagos fegyvert én kizárólag akkor tudtam használni, amikor már alig volt az ellenfélnek energiája, vagy éppen teljesen kifogyott/bekrepült az elsődleges fegyverem. Ez utóbbit elvileg csak ritkán történhet meg, ugyanis kisebb regenerálódási idő előfordulhat, de tulajdonképpen sosem fogynak ki a lézerekből, viszont a falatokatól megbízhatatlanok a fegyvereink.

Minden robotnak van egy speciális tulajdonsága, az ún. „awaken type”. Ennek az aktiváláshoz meg kell tölteni egy csúskát, amit én

lis támadás hajtható végre. A mobility használatát nem sikerült kiagyaloznom, de nyilvánvalóan mozgékonyabbá válhatunk vele. Szerencsére a teszteset végén felfedeztem egy igen hasznos tutorial videót is a játékban, amely „csúses” módon csak akkor jelenik meg, ha a címlépernyőnél hagyjuk a játékot néhány másodpercre.

Ha egy küldetés sehogyan sem akar sikerülni, akkor érdemes különben taktikailag kipróbálnunk. Például amikor egy főrobot elpusztítása a cél, két fő célvezető stratégia javasolt. 1. Kizárólag a főrobotra koncentrálnunk, vagyis hiába volt más robotokká is célkereszt, mi rögtön visszaválunk. 2. Ahogy megjelenik egy kisebb robot, rögtön levedásozzuk, majd csak utána folytatjuk a főrobot támadását. Az előbbi akár ívással, ha jól sokat kell számolni a kisebb robotokkal, de idősebb példák akkor, ha egy, vagy két lövéssel eliminálhatók. A

majdnem zökkenőmentes, bár azért néha kicsit keszkeszűsnek tűnik. Viszont nem nagyon találkoztam olyan küldetéssel, melyet nem lehetett volna teljesíteni.

VÉGSŐ

A Mobile Suit Gundam – Gundam Vs. Zeta Gundam egy könnyedén kezelhető de mégis meges játék, mely az igen népszerű japán Gundam anime sorozat mintájára készült. A rajzfilmstílusú játékok látványára, és az úrbéli, vagy egyéb katonai bázison zajló csaták egészen biztosan visszaadja a sorozat hangulatát. Sajnos azonban a 2-3 perces küldetéseknél, legyennek azok bármennyire is változatosok, kizárólag elleneség mehek leggyezésére szorítkoznak, és ez bizony maximum egy-két nap után nagyon monotonná válik. Tesztelés megoldásnak tartom ugyan, hogy egymással párhuzamosan több szereplővel, és persze mind a három fel szemszögből végigjátszhatjuk újra



két stratégia keveréke viszont a lehető legrosszabb taktika, úgyhogy határozatosan tartunk ki végig az egyik mellett. Legvégső esetben még mindig meg lehet, hogy más pilóták küldetéseit, vagy a saját korábbi feladatokat újra végrehajthajuk, és elegendő pénz keressünk egy kis tuninghoz.

ÉRTÉKELÉS

A rajzfilmstílus, de nem cel-shaded jellegű grafika, valamint az akciók közben megjelenő és beszédgel megfogalmazott egyetemes egyedi hangulatok adnak a játéknak. A pályák kidolgozottsága hogy kívánni valót maga után, de legalább szép színesek. A világítás a robotok megjelenítésével azonban nagyon meg voltam elégedve. Ez utóbbit változatosságról per se sokkal inkább a Gundam sorozat, mint maga a játék tehet, de azért azt is megemlíteném, mint pozitívum. Amíg a földi mehek engem leginkább a Transformers világára emlékeztettek, addig az ellenséges erőkről messzirel lerit, hogy földönkívüli. Ez többek között a jellegzetesen feléletes küllemüknek köszönhető, habár Antaru szerinti a Zeonok között sem mindenki gonosz. A hangok és a zenék kicsit olyan japán stílusúak, bár néhány hasonló dallamot mintha már hallottam volna korábban. 90-es évekbeli amerikai krimikben, vagy akciófilmekben. Az irányítás gyakorlatilag

és újra a játékot, de a háttérstílustól és egy-két küldetéstől eltekintve, 90%-ban ugyanaz marad az élmény. Ugyanakkor azt is fontos megjegyezni, hogy ez a játék legalább annyira szól a szobánál szebb robotok gyűjtéséről, mint a küldetéseiről. A Gundam sorozat rajongói tehát kapnak egy kifogástalan játékot, amely biztosan megér megint legalább 7-8 pontot, de a többiek számára ez csak egy érdekes mehek játék a sok közül, mely hamar monotonná válik.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MOBILE SUIT GUNDAM: GUNDAM VS. ZETA GUNDAM

BANDAI	
MÁS VERZIÓK: JENIUNG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szaualtosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos

memóriakapja 8mb (299Kb)

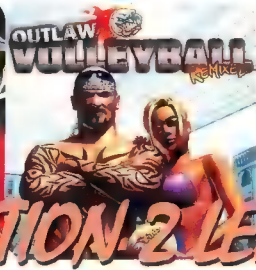
analóg irányítás (analóg stick)

✓ kényelmes kezelhetőség látványos mehek

akció, robotok tuningolása és gyűjtése

x elsősorban a gundam sorozat rajongóiért, másoknak hamar monotonná válik

Az elmúlt 15 éven visszatérve körülbelül 30 Gundam játékok tudtak felszárni a létező színe és hangulatban (ennél persze biztos több volt), és ebben nincs benne sem a legálább használt gundam, mely kizárólag olyan nyelvi felületen jelenik meg, amíg verzió nélkül. Azra is emlékszem, hogy ezek között egy olyan sem volt, amelyre ki-magasló, 8-9 pontos értékelést adtam volna. Ez az új szériának marha jól néz ki, és jó játék is, én legalább 8-ot adnék rá!



SPY VS SPY

Kémkedés, klasszikus és retro kor-
szakbeli ügynöki levél. Feketének
vagy fehérnek ruházódás, játé-
k szabadon választás. Story mód-
ban történet végigjáratás, generál-
tált ismert árult világ elpusztítással
fenyegetés, mi megakadályozás, sok
pályán keresztülménés. Ezek: nagy
ház, cirkusz, robot gyár, olajfűró to-
rony, kísértetvár, vulkán belsejében el-
rejtett bázis, 51-es körzet ufoklak
meg ürbázis. Sokféle ellenféllel meg-
küzdés, ugrálás és ügyeskedés. Mo-
dern módban a Story pályákon ka-
varás, multizás (lan és online is meg-
levés), többi ügynök kiszívása, min-
denféle fegyverrel lelés (bombá-
val szerelt célkövetés majom rufoz-
lás). Classic módban eredeti cél-
küzdes, négy kulcstárgy összesze-
-

OUTLAW VOLLEYBALL
HENRIK

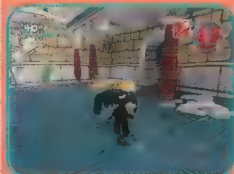
Renderware technológián alapuló
ráplobázis, de inkább lelkes amatőr-
oknak kitárolás. Sok játékmód, mul-
tiplayer és online opció miatt örvendezés,
rágion egy gyors meccs kipróbálás.
Játékos választás, magamat fiúnak
vagy lányunk kijelölés, úgy alapérték
megtekintés (ezeken akár tréningezé-
sél fejlesztés, ami után gyorsabbnak
erősebbnek, védekező- és támadóké-
pesebbnek levés), és minimális ruházat
csereberelés. Sok helyszínen megnézés,
pl. repülőgépet hordozó, belvárosi ház-
tető, kertvárosi udvar, fehér ház kertje,
és ezekkel elégedetlenek levés. Az igen
sok játéktípuson és módosítható sza-
bályon elismerően bönítés, de mivel
részműrt hozzá nem értes, így csak a
hagyományosan indulás. Kezelés át-
■ tanulmányozása miatt össze vis-

RED NINJA

Akaszott kicsajból ninjává válás,
apja miatt bosszúállás és öldöklés.
Nyilvánvaló, hogy Tenuhu alapölle-
nek ellopás, de az egészét elvárás.
Fűhős Kuremici-val Piroka jelmezeben
lapokadás, ami a lány játékosoknak
emancipálódás vagy feminizálódás.
Nekem kinszenvedés. A nézelődés és
fordulás irányítását kontrollerre szá-
mokra fordítva rátevés, ■ miatt kez-
detben így tekergetés és semmit nem
látás, később megcsokás, de a hülye
kamerától ugyanúgy semmit nem lát-
ás és káromkodás. Kezdő pályán
észrevétlenül álmi próbálás, ör mög-
lelapokadás, rossz gomb nyomás és ez
miatt ör által észrevetés. Kibálás,
amit a többi ör meg nem hallás (gon-
dalmi süketnek levés), és kergetőzés,
elbujás, de később inkább harcolás.

PSYCHONAUTS

Baromi jó kezdés! Amort gyerekeknek
kiképző táborban levés, krumpli forma
táborvezetés és két ügynök magyaráz-
sát figyelemmel kísérés, közben a főhős
rejlőzködés, faról leesés, majd pszicho-
ügynökké válás újan elindulás, elme-
ben való mászkálás és egyévi szörny
felkutatás. Konceptió és grafika igen
érdekesnek és egyediinek ígérkezés,
nagy kedvel játszás, igen sokáig eljutás
és ■ játékkal meglegedés. A táborban
szabadon mászkálás, mindenkiel be-
szelődés, szokások módon mindenféle
tárgy gyűjtögetés, később pszichoneu-
rikiában fejlődés. Élő játéki, élő szerep-
lőkkel, ■ tucathülyeség, bár ■ igen
egyedi stílussal meg nem barátkozás
miatt sokan baromágnak titulálás. A
kálykák közül Dogen kedvencemné vá-
lás, de természetesen rosszíttal is
gyakran össztalálkozás. Mások (vagy
saját magunk) agyába bejutás az



dés, elmenekülés, közben az ell-
nőgynöknek keresztbe tévés (vagy ha
ő tesz nekünk akkor elhallozás és
gyűjtögetés üraközés), szlekek
meglepetés készítés, elszoklás. Mo-
da-a-Spy részben alruha felöltés, bahó-
vagy zombi ügynök kiszívás. Játé-
kmenet igen egyszerűen nézés, le-
lőtt ellenfelek után kapott pénzen
fegyver és egyéb cucc vásárlás. Gra-
fika igen egyszerűen kinézés, az
okan elmékedés: „az eredeti stílus
megtartása volt a cél” elgondolás.
Egyszerűség mellett sok berágatás,
■ miatt megvetően nézés, gépből
hamar kiszédés.



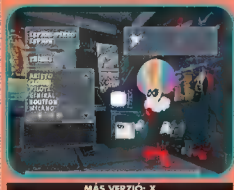
sza gomb nyomkodás, bénázás, dü-
hángés, káromkodás és vesztes. Tuto-
riálba visszatérve gombfunkció be-
tanulás, nagyobb önizolomnak levés
pályára visszatérés, majd nyeres és si-
keremény öntés. A csajok pontszer-
ziskor ugrálás, örömlődés, közben a
cicaiknak is fel-le mozgás, jöleső látá-
nyon merengés, és „adide a didi a di-
di didi adide” hangosan éneklés (itt Fekete
Páló slágereire utalás). Közben szom-
széd észrevétlenül hazajövés, nyitott
ablakon át meghallás, én magamat el-
szágyellés és a továbbiakban kussolás.
Játékosok túlzott idegeskedése esetén
harcora kiválasztás, Tekkenzés, ellenfél
ütés és ruhát Grafikát és játékokat elég
jóan értékelés!



Halott őrt hátamon cipelés, elrejtés,
MGS érzésnek levés. Többi ör tovább
sétálás, semmi reakció, így farsuk-
nak elhúzás, ezen mosolygás. Tovább
haladva rájövés, hogy itt a kamera
a legnagyobb ellenfél. Pörgetés, for-
gatás, lörgyakban elakadás, ez miatt
örög engem gyakran észrevetés és
kergetés. Harcnál egy gomb nyomko-
dás, meg védekezés, majd vidulás,
mert lehetséges ■ ellenfelekkel a de-
rékban kettévágás vagy lefejezés.
Megfeleztet őrt eldugni lehetőség nem
leves, de fejneküli hullák cipelés ke-
llemes látványosság. Egyetlen pozití-
vum a vérfröcsögés, minden másban
igen közepesnek levés, játékosnak a
megvételt nem javasolás.



ügyességi pályáknak megfelelés, ugrás,
harcolás, cucc összeszedés, feladatme-
goldás, sok titokra fenyderítés. Minden-
ki egyedi gondolatokkal rendelkezés!
Például a kikepezésben katolnai elgond-
olásoknak kavarodás, tankok, repülő-
közül ugrálás, pózokban mászás, ru-
dakon párosig ugrálás (később ez üz-
polyókkal nehezítés), kötélen egyensú-
lyozás, sínén csúszás és ezt kissé Rat-
chet lopásnak nézés. Minden agyban
szellemeszerű figurák gyűjtögetés, ezzel
pszi képesség növelés! Egyetlen hátrány
■ frame dropolás (akadozás) és a me-
móriakártyából 1.5 mega pazarlás.
Kipróbálásra ajánlást!



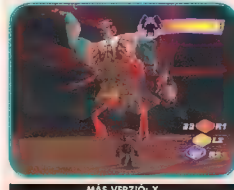
MÁS VERZIÓ: X



MÁS VERZIÓ: X



MÁS VERZIÓ: X



MÁS VERZIÓ: X

4 pont

6.5 pont

4 pont

8 pont

Gondolatok, hogy a teke világ egyik legrégebbi sportja? Az i.e. 3200-ból származó leletek legalábbis ezt bizonyítják. És ki hírne, hogy a világban ki összesített éremtáblázat ki használtál az életem? Ma a bowling a világ legrészesebb szabadsportja minthogy száz millió játékosal, a két játék azonban nem azonos.

A teke az ugyanaz, mint a kugli, viszont a bowling csak jóval kissébb alakult ki belőle. A bowlingban tíz bábu van, nem kilenc, rövidebb és keskenyebb a pálya, kisebbek a bábuk, ellenben nagyobb és súlyosabb golyó, azaz könnyebb egy gurításból tarolni. Ezt STRIKE-nek nevezzük (jele: X) s ekkor a következő két gurítás eredményét adjuk hozzá a ledöntött tíz bábhoz. Ha két gurításból döntjük le az összes bábút az a SPARE (jele: /) és csak a következő eredmény adódik hozzá a tíz ponthoz. Ha két dobásból nem sikerül levinni a tíz fát, akkor a ledöntött bábuk száma adja a mező értékét. SPULT-nek az alyan állást nevezzük, mely szinte lehetetlen levinni. Ha az utolsó gurítás SPARE, akkor egy, ha pedig STRIKE, akkor két bónusz dobást nyerünk, így a lehetséges maximális eredmény 300 pont.



BEGOLYÓZNI?

A tölés után egy rendkívül puritán menübe érkezünk. A választási lehetőségek komplex rendszerben írt nem fogunk elvédeni. Önmagában ez nem baj, de sajnos nem tudom nem figyelembe venni azt az aktív lényegnek nevezhető mozzanatot, hogy mindez egyben szimbolizálja az erős kommunikatív és alaposan reduktív játékterületet is. Joggal szólhat ráncba a szemléldünk, de nyugom! Arcan állandósult mely redük ugyanis senki nem fogunk képződni, mivel annyi eseménytelenség sűrűsödik a szuffban, hogy annak relaxáló hatása kísérletileg is igazolható.

Az Open Bowling menüpont három választási lehetőséget kínál. Single módban egyedül lávdázhatunk kitéjtett cél nélkül. Multi módban akár négy – gép vagy ember által irányított – játékos „jki nyer az ember” alapon hazudozik a pályán, míg a Téma ugyanezt „konstellációt nyújtja párok alakításának” lehetőséggel. Sima meccsek, semmi több.

MARTIN BELESZÓL!

Újabb eseményünk a Midos méltón poltrona hird beszárkánykijárából! A céltól meg sokszor briliáns levezetést kapunk (például: színpadi, könyvtárolás, márkásnak festő). RPO, hot-dog gyártó FFSZ ezüst és kőbezárt látki kőben (EX-81) gratulál és felmutatja nekünk belbelső (7 zóna levezető-zóna) elgumi) színeit. Ezért a játéktér senki nem legyen rest kiadni 12-15 ezer forintot!



Ez volna tehát a gyakorlati terepe. A gép sőt pedagógiai módszert alkalmaz: nem tanít, sőt magyaráz, mely tippel sem ad, viszont meghagyja számunkra a tapasztalás örömeit. Úgy is mondhatnánk, ha enyhén szűrték mind magunknak kell rájönni. 1. BONYTÁS. Ez a gombkiosztás menüből olvasható le. 2. HATAKONYMÁS. Alkotásban úgy érhetünk el jobb eredményt, ha enyhén szűrték mind magunknak kell rájönni. 1. BONYTÁS. Ez a gombkiosztás menüből olvasható le. 2. HATAKONYMÁS. Alkotásban úgy érhetünk el jobb eredményt, ha enyhén szűrték mind magunknak kell rájönni.

Az előző elgondolásoknál egy enyhén zűrtés hozajánálval csavarosabb a Competition mó-

dozat, ahová szintén három menüpont tartozik és győzelem esetén már nemcsak önértékelésünk nöhet, hanem extrákkal is gazdagodunk. A Challenge két egymást követő ki-ki párharcot iazsolt, ahol a tédre kényszerített ellenfelet a későbbiekben szabadon választjuk. A Matchplay-ben egy tornát kell megnyerni négy forduló abszolútválaszól. Díjunk az aktuális pálya éjszakai változat, ami azért olyan különleges és rendkívül, mert túl azon, hogy most sötétebb az árnyalat, a bábuk még színesek is. Eljött Végül a Shatouban három fordulóban kell kénytelen ellenfelet elgolyázni ahhoz, hogy az elkövetkezőekben egy új, tulajdonságiváló golyóval irihassunk.

KIGOLYÓZNI!

Az események lassú folydogálása során lélegzetünk nem akad el, a játékos szintén kifelé. Jellegetlen pályák, levezetési szereplők és minőség eseménytelenség jellemző. Illik tudni, hogy egy gém lényege a hangulatban rejlik. Jó esetben úgy nevezünk átmozgató, de van, hogy hiába keressük a

szovalok. Én most szerencsére találtam egyet: letem. Ebből a játékból úgy hiányzik az essen-cia, ahogyan telenből az éle.

A készítő azonban nem akartak a dolgot annyiban hagyni. A humor fegyverhez nyúltak, és még párszor beledurrantottak a telembe. Ez nagyjából ugyanannyi használt, mint a csokikból hintették volna szeszint. A szereplők tagjelésén, kommentjein, a mámi karakter vándorzó léteken az ember határátékán el is mosolyodik, azt legfőképpen csak egyszer teszi.

Apróság karakterek. Új-jén belül sikerült a toborzás: a hat jelentéktelen alapot mellé ugyanennyi kisszerű figurát érdemelhetünk ki. A programozók úgy próbálták csavarni egyet a kódon, hogy megnyerjenek kénytelen bábuk a játékba a Nagy Lebowski. Csohogy ez a fickó nem a Tóki! Ez a Tóki telem! Az illetéktelenben labázóba bevethetnek volna például Homer Simpson is. Vagy Tom és Jerry. Tudom, mai ék is elég jók bowlingban...

A zenék engedelmesen illeszkednek a felvétele: professzionálisan csengenek rá az udalom fémára, kivéve a címképernyőn hársányan talakodó hangtarsz-képződmény („dallam” szó egyáltalán nem passzol rá). Sokadik ísmellődésén átölebe rándult a testem, de legalább végre éreztem valami.

Szerencsére vannak a programban hibák, melyek üditen hatnak az egyhangúság mellett: a pálya borításának textúrája ritkán eldarabosodik, néha nem lehet mentett állást betölteni, nálam egyszer le is fogott a rendszer. Ha már itt tartok, megkérdelem: miért mindig csak a gurítás jöhet ki a képernyőre? Ha vannak a bábuk, miért nem lehet minden lökés után a teremhátról? Csak nem maguk is unják az egészt? Érdemes jelenség az is, hogy a mellettünk lévő pályának magányosan bajlódó „háttérjátékosok” nem túl fejlődés-pese: minden egyes próbálkozásra hajszálra megismélik korábbi eredményüket. Bravó gyerekek!

Az igazán meglepő az, hogy valójában ezen hibák voltak a tesztelés legemlékeztető pillanatait, tehát pontosságát éltém meg őket. Azt hiszik, viccelnek. Pedig nem.

Rövidre zárva a bowling ügyosztályt, minden maradt a régióban. Ha PS2-es kugli, akkor Tek[lejn] Tour Tournament -).

samotfr
samu@punkass.com

BLACK MARKET BOWLING

MDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játékoshatóság:	közepes
szélesség:	széles
zene / hang:	közepes
hangulat:	széles

1-4 játékos
memória: 20 MB (CD-ROM)
szélesség: 100 MB

monoton, játékosmániát jól illusztrálják a meditatív programok
nem tudom hogy kell feljenni a fát

3 pont

TEST

playstation 2

侍

SAMURAI
WESTERN



Már-már rémálomhoz volt hasonló az Arc the Lod: a Darkness tesztelése alatt először röpködött egy hét. A játék legelső beütésétől kezdve egészen a végéig, egyfajta páncélzástól menekülési vágyat fogott el, mely alatt folyamatosan azt vártam, hogy végre megfogadják és felébrednek, majd megkönnyebbülve konstátálom, hogy mindez, ami az Arc áldásán részben fogadott, az nem a valószínű, csak az agyam idején jötték volt. Sajnos azonban nem következett be az ábránd, így maradt a kiábrándultság és az értetlenség ezzel az új Arc játékkal kapcsolatban. Kezdjük talán az elején...

Lassan négy éve, hogy a Arc the Lod sorozattal megismerkedtem. A PS1-re megjelent három rész (de különösen a második) királyi volt, talán az egyik legjobb sorozat a ki szűkítés. A trilógia egy összefüggő történetet állított, mely tartalmasságával fanatikusokan lenyűgözött. Így nem csoda, hogy kitört örömmel fogadtam két évvel ezelőt, immár PS2-re a negyedik részt. Az Arc the Lod: Twilight of the Spirits minden várakozásomra felelt meg. Nemcsak, hogy a PlayStation 2 legjobb RPG-je született meg a piacon dabóval, de a bravúros sorozat egyik legkézzelcsészés darabja is volt. Sőt, ha nem igazolom, hogy nekem az Arc II volt a kedvencem, de a negyedik rész talán még az is túlhaladott. Összetevői (grafika, zene, sztori, harci rend-

szet) egyszerűen varázslatos hangulati anyagot teremtek az Arc IV-ből, mely miatt képtelenség volt lenni. Mindezek mellett a történelvezetés és az azt vezénylő drámaturgia felbecsülhetetlen érték a játékok.

Ereik fényében talán nem meglepő, hogy nagyon magas elvárásokkal kezdem neki a Arc áldását epizódjainak, hisz a sorozat addigi történetétől felhívás karnije csak jóval kevesebbet. És mi is fogadtam? Majdnem minden, ami jellegzetessé és kiválóvá tette ezt a sorozatot előzőlőszóra került, és ami maradt, az csak egy csomó víz, mely miatt még az is nehezebbé esik, hogy Arc the Lod néven emlékezzem a anyagot! Nem jettünk volna alá, hatalmasat csalódom, mivel egy újabb kedvenc sorozatom becsát valószínű. És ha egy játéksorozat egyszer leír a helyre derül, az onnantól kezdve már nagyon nehezen talál oda vissza.

De nézzük mik is voltak azok az elemek, melyek rossz irányba vették a anyagot.

AZ ELŐŐ BOKK

Mikor majd fél évvel ezelőtl olvastam az új Arc játékot, kevés figyelmet szenteltem a hírek csomó részének, mely az internetes online mód beépítéséről szóltak.

Még akkor a tudatosul bennem a dolog, amikor nekikezdek a tesztelésnek, ám amikor elindult az első harci, komolyan mondom azt hittem, elsirom magam. Hirtelen ugyanis megvilágosodtam a rádobtam, hogy az Online mód elvárhat és szükségesen beépíthető az játékba mivel jött együtt. Emiatt ugyan is az Arc első része előtérbe, és a negyedik részben köteleltetés fejlesztés, körkérntel zölz és a stratégiai RPG-kel is megszűnyenitl harci rendszert egy az egyben elvárhatatlank a játékból, és a helyére egy valós idejű (real-time) struktúráit telepítették. Értekelteketekpen mondom, hogy a korábbi harci rendszer olyanirra jellegzetessége, hogy egy mondanj vadászere volt a sorozatból, hogy annak kirápleltése egyet jelent az Arc the Lod sorozat kiértelmezésével. Elhiszem, hogy monopság a MMORPG-k nagyon népszerűek, és ezt a hullámot igyekszik mindenki megfogadni, de mégsem kéne minden aron erőltetni és beletenni minden olyan játékból, melybe a egyáltalán nem való. Vagy teljesen online kell lennie egy RPG-nek, mint a FFXI-nek, vagy el kell felejteni az internetet és teljesen az egyjátékos módra kell koncentrálni. Az Arc Vél az a probléma, hogy egyszerre próbál mind a két felteletet megjelteni, ami képtelenség, mivel a két játék játékalis

egészen más típusú élményt nyújt egy japán RPG esetében. Összetem a kétől nem lehet, mert abból csak valami groteszk, 300-s játék születne, mint esetünkben. Legelőtl lenne összetett vagy ávezetelt, de sajnos nem az. Érttem én, hogy az online mód miatt nem lehet volt megjelteni az eredeti rendszert, de mégis az egész nem árnyított, hogy emiatt tönkretelgyek a játékok.

ÖZTÖK

Az online mód nemcsak a harci rendszert torzította el, hanem szinte minden máit is, ami eddig király volt. Ott van például a történet, ami gyakorlatilag olyan gyenge, hogy szinte nincs is.

Pedig igyekeztünk indul a sztori, mivel az anyag öt évvel az Arc the Lod IV után játszódik. A főhős ezútlal egy Edda nevű srác, aki egy hajótérlet it mindnapja-it, ohva meg gyerekként egy hajótérlet következtében került. A srác különleges képesség bírtokosa, mert a világban egyetlenként képes legyőzni a malodanban (Dumy) névre keresztelt szörnyeket. Ezek elpusztíthatatlan dögök, átkel még öt évvel ezelőtl kúntak fel, mikor a Hósiók győzelmet arattak. Edda vágya, hogy Hunter, a vadász legyen és így beutazza a világot elpusztítsa a malodanokat.

Na kb. ennyi a alapteletlél, és ha azt gondolod, hogy ez később bővíteni, vagy javítani fog akkor illi kell, hogy ábrándítsd el, nem fog. Vagy csak minimálisan. A történet a többi zölzésztl tenek alatt tonyátl, mivel szinte semmi érdekes a történet. A korábbi részekkel összehasonlítva már-már tiszteltetetlen, még csak egy lapon sem merem átket említeni. Már a főhős se valami szimpatikus, kissé mulya alak, de ez még megbocsátható lenne, ha sztori további része jobb lenne, de sajnos nem az. Hol van az Arc IV csodáson szívesztől izgalmak, káprázatos jelenetek és megkapó fordulatok? A színművonalban történet esés egyszerűen fájdosom. Az egész olyan benyomást kel, hogy nagyon érdektelen voltak egy új részt a korábbihoz. Persze a történet hiányosságai a játékművonalban esett valószínűsre vezeteltől kiváló.





MAARTIN

Lad sorozatod kihérlelék.

Ilett az Arc he cimer adni neki.

vanunk töle egy

jobbs mási nem é szívro'

END OF THE ROAD

NAMCO / SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1. Játékos (8 online), headset
memóriakártya 8mb
analog iránító (dual shock)

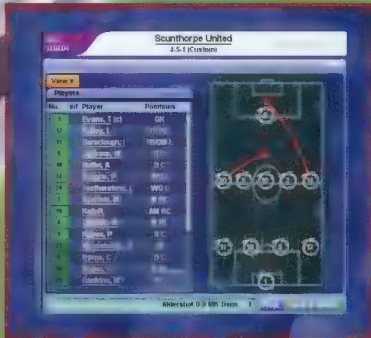
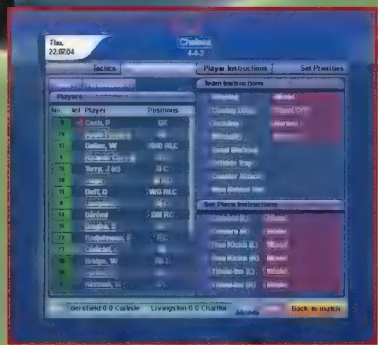
2. A zene

3. Minden, ami eddig az arc-ban jó volt
negatív irányba változott

5 pont

LOTHAR EDZŐ BÁ' IS IGY KEZDHETTE

CHAMPIONSHIP manager 5



Július első szombatja, éjtel kettő. A csajom, a hügom, a Doopa (aki maga az egyetemleges Csipi Fan Club), és a Máté havirom lent rongyolodnak a Hajógyári szigeten a Bad Beach-en, más retinés alakokkal és figurákkal egyetemben. Ahá magára is meri, kérem tessék lel a kezdő! **Felvettem. Jól megéleltem az asszonyt.**

Mondja? A hügodát nem mertem...

Martin: Csipi viszont itthon ülvé várja, hogy tanúja legyen az első élő Nascar közvetítésnek, ami ráadásul pont egy Daytona Pepsi 400-as verseny. Sajnos azonban a jóisten keresztül húzza a számtalaimat, és a verseny az időjárás miatt (pontosanban a zuhog és a végül) három órát késik [rajt útjel keltő helyett hajnali ókor, el is eszom úgy a hatvenedik kárnál]. Mit tesz ilyenkor minden épelméjű ember? Kocsiba vágódik és indul a párja után habisztizni. Kór, hogy rám még sosem mondta senki, hogy épelméjű, épp ezért aztán Csipi inkább nekáll, és elkezd megírni a nyári szünet előtti utolsó tesztjét, ami nem más, mint a **Championship Manager 5**.

A futball menedzser „játékok” inkább PC-n előforduló állatfajták, konzolokon ritka, mint a fehér holló, bár azért akadnak évek óta futó sorozatok, mint például az EA-s Total Club manager, vagy a Codemasters-szes LMA Manager széria. Kicsit meg is lapodtam, amikor indítóskor megjelent az Eidos logo, nekem ugyanis arról a cégről még mindig a Tomb Raider jut (és fog is) eszembe, mint ahogy mindenki tudja menedzser sorozatáról Pásztor Attila cimborám ugrik be, ő ugyanis pro-

fesszionális szinten keni-vágja az effajta játékokat. Mivel azonban ezen a hétyégen a születesnapját ünnepelte, nem volt egészen beszámítható, úgyhogy nekállom egyedül letesztelni a gémet.

A Championship Manager valójában egy PC-s játék átirata, erre utal a teljesen punkin bejelentkezés, és az igencsak PC-re jellemző kezelőfelületek is, sajtnai engedik a stuff eredetét. A játékban huszonnémet nemzeti bajnokságnak vághatunk neki, ahol országokként változó mennyiségű osztályt kapunk helyet, a legjellemzőbb a két divízió, azaz az első és a másodosztály, de extrém esetekben, mint például az olaszoknál hét széria is rákerült a DVD-re! Természetesen magyar bajnokság nincs, talán majd egyszer, ha lesz nálunk is foci...

Mielőtt elkészítenék a saját ID Tag-unkat (név, kedvenc csapat stb.), megállhatunk a képernyő magasságán és a szélességén, utána viszont rögtön a sűrűn belátogat magunkat, és nekállhatunk a valósított csapatunk menedzselésének. Egyébként, nem muszáj a legelső osztályból indulnunk, akár rögtön kiválaszthatjuk a legmagasabbat is. Azzal mondjuk hiányolnánk, hogy, ha egyszer már költözött dátum szerint indulnak a bajnokságok,

legalább az előző évi valós helyezések alapján induljon a játék, azaz ha tavaly valaki BL helyezést ért el, sőt már indulhassunk a BL meccseken is. Sajnos a játék kezelésére nagyon rányomja a bélyegét, hogy PC-ről írták át a gémet, furcsa vagy még inkább idegen a különböző opciók és menük elrendezése gyönyörű, hogy a góma használt PS2-n is eszerint, azzal valószínűbb könnyebb lehet a navigálás.

Az ilyen menedzseresdiktinnél két sokat nem lehet részteni, nem is teszem. A játék, ha megszokjuk a szakalton elrendezését, és belelőnünk a kezelésébe, megmutatja igazi szépségét, mert brutálisan tartalmas, és elképesztően részletes. És itt most nem csak a szinte magasztalhatatlanul sok csapatot és játékosra gondolok, bár már önmagában ez is igen lenyűgöző, hanem a megdöbbentően részletes és sokoldalú menedzseri feladatokra.

Szinte minden posztban kezünkben tarthatjuk az irányítást. Sajnos én csak nagygyalvatlan tudom nektek bemutatni a programot, lévén, hogy a komoly belemélyedéshez több napra jutna lenné szükség, és valójában azaz is csak azok fognak igazán ráérezni az izé-re, akik már alaposab egy kicsit komolyabb szakmai szemmel tekintenek a programra.

Rengedezt alyan menüpontra, opcióra, adathálóra, grafikonra, számszámra, és táblázatra, amik megértéséhez (csakán el kell mondani) a játékban, nem elég belelőnünk nyomkodni az X-et. (En pl. sokszor simán elvettem a menüpontra, amit nem kevés időbe ment, mire egyáltalán eljutottam az alsó dőbelem.) Szóval nagyvonalakban elmondható, hogy mindent tud, amit egy ilyen menedzser program tudnia kell, játékosokat adhatunk-ve-

tünk, e-maileket olvashatunk, különféle csapatokat állíthatunk össze. Levezethetjük, személyes szabhatjuk az edzéseket, barátságos mérkőzéseket rendezhetünk, statisztikákat böngészhetünk, a legnagyobb mecskerek formába lendíthetjük a szatirjainkat, egyszerűen mindent megtehetünk, amire a valódi életben senki sem képes a magyar válogatottal...

A vágós értékelés jón tehát. A pozitív oldalon áll a nagyon sok csapat, a hivatalos adatok, rengetek statisztika, beállítási lehetőség, és menedzselési pont, azaz, hogy szinte azt is mi rendelhetjük el, hogy mikor nyírájk le a gyept a stadionunkban. Ez mind nagyon rendben is van. A negatív soronybóbe viszont ott a néha kócoskus irányítás, az hogy nagyon be kell tanulni a menük közti navigálást, és hogy az Eidos-nál nem vették a fáradságot, hogy az eredetileg PC-s játék menüponjainak elérhetőségeit, a konzolokak igényeinek megfelelően átdiszkeszessék, leegyszerűsítsék, vagy a kontrollerek szabja határokat megfelelően megvárják. Így pedig felő, hogy az étkinkethetlen PC-s kezelőfelület meg azok kedvét is elveheti a játéktól, akik pedig kedvelik az effle mulatógatást.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZŐLI

A Dzon mondja, hogy a egy játékhöz csak egy mondatot írj, vegyem kísébre a Martin beleszóló alakot! De most komolyan, ehhez a játékhöz mit írjak, mikor a focihoz is talál hünye vagyok, s manageléshez meg legfoképp?



Filmsztár lehetsz velünk!

A 100. jubileumi **VOX** mozimagazin exkluzív meglepetésekkel és 100 értékes nyereménnyel vár augusztusban!

A legszerencsésebb egy epizódszerepet nyerhet a *Valami amerika!* producerének

2006 nyarán Rhodoszon készülő filmjében!

További info: www.vox.hu

Ez már a 99.-iki!



A **VOX** mozimagazin-t keresd az újságárusoknál és a jobb mozikban, tékákbán!

Rossz fiúk a jó ügy érdekében, maffia, erkölcsiellen zsaruk, utcai harc, sötétlenség és erőszak, mindez egy játékon belül! A Capcom nem aprózza el, akit valóban vonz a sötét oldal, az most meglátja, amire vágyik, legalábbis lehet egy próbát a stuffal, ha már lokálere fejlesztette GTA-s gengszterét és unokáját.

A sötét oldal a játékon viszont a kincseire is vonatkozik, mivel éjszaka kavarunk nehézfűtőnkkel vagy nehézsúlyunkkal, mivel két pipi is választható hátként, az erőszak felé kacsingató lányok kedvéért. A történet arról szól, hogy a maffia szabályos kivégzését mndez egy helyen, ami még a várost is megrögzza, ahol pedig mindennapos az erőszak, így az emberek eléggé kondicionáltak az ilyenhez. Őr szemtanú mégis marad, és őket most a rendőrség és a drogbaró, Zanetti emberei is keresik. A feladat adott, kideríteni, mi állt a mészáros hátterében, és bosszút állni a rosszak ellen forduló rosszakon. Az őr karak-

terrel némileg más utat járhatunk be, de aki emiatt ötször is végigjártatta a játékot, az vagy megszálolt, vagy bekapta a gép te lemezt, és most nem tud helyette betenni.

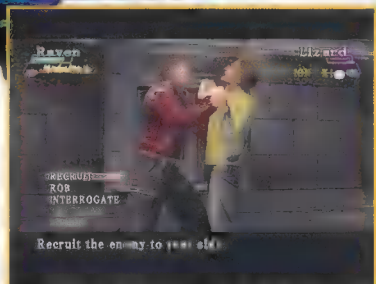
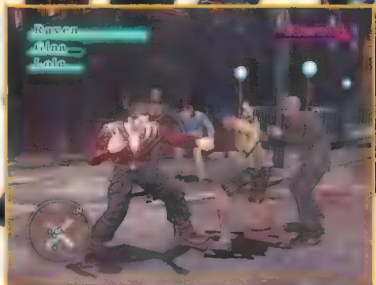
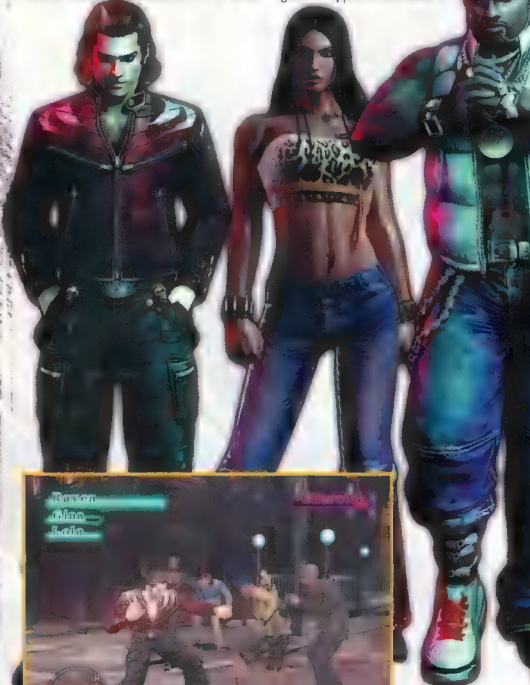
A figurák sajnos eld erőltetett, amerikai mintára kialakított egyedek, egyedül Aaron, Zanetti fia mutat fel némi egyedi és kissé lapáros külső jegyeket. A többiek megjelenését inkább alacsony költségvetési öncsi filmek inspirálók szegény designereknek, vagy pedig megmondta nekik a főnökük, hogy a főhősök legyenek unalmas tucatfigurák, és árnyalaton modellezett személyiségek, mint például a Final Fantasy-k szereplőgárdája. Így Aaronon kívül itt van még Raven, a utcán felhúzott illegális harcos és szápcárp selyműfi, Jason G, akit valamelyik fekete gangsta rapperből klónoztak. A

felhúzókat átlátok, vagyis benzinkút, bevásároló, elhagyatott metróállomás, ilyenek, csak éppen a grafika olyan ötször shitebb, mint bármelyik mai veredékes cuccá. Mondjuk van még rá esély, hogy a textúrákat lecserélték, mivel nem a bolti végleges gamet kapunk meg tesztelni, hanem egy „cégés” teszt példányt, de azt csak remélni tudom, hogy az animáció is javítanak még valamit. Kís költségleggel jelenlét a minőségi csopokodásban, hogy tudunk tárgyakot, fegyvereket is használni, felszedni a földről ha éppen nincs nálunk semmi, vagy akár ügyesen elvehetjük az ellenfelelt is, amivel éppen le akar minket ütni vagy kuszabolni. Sőt, vannak interaktív objektumok is, például pad meg fadozab, ami szintén reagál erőszakos behatásokra. Vagy éppen mi reagálunk egy öt körös autó hasonló behatásra, ha sokáig moradunk a úttesten, és a dudálás meg minden figyelemfelkeltés nélkül nekünk jön, majd cserbenhagyós gázolást elkövetve továbbhajt.

Na, de lássuk a fő játékat, ami sajnos nem sokban különbözik a VS-résztől, bár elvileg adventure vonalat is képvisel. Emé kalandjáték matium lényege az, hogy az utcákon látrálva beszédbe elegyed-

hetünk, és a tagok közül kétféle tetszőlegesen kiválasztott mindig velünk tart, hogy segítsen minket a harcokban, a többi pedig telefonon hívható, ha éppen szükség van rájuk – bár arra nincs garancia, hogy éppen a készülék közelében tartózkodnak. A gangünk nagysága persze respect is, ami nem jó a rendőrök szemében. A másik, szöveglátszó kapcsolódó dolog a kerálok, amikor is a megjelöltített fűdő vagy csaj odaadja az egész levető, ami nekünk jó, mert elég sok dolgot lehet a jó öreg pénzzel megvásárolni (nem a pénz baddogit ugyebár, hanem amit rajta vessz az ember). A harmadik, amit a vita hevében eszközölni tudunk, a vallasat, ami által olyan infokhoz is hozzájutunk, amit a sima beszélgetés közben esetleg elfelejtünk a csúcs gázember. A vitét végül folytathatjuk akár a tag egyonverésével is, ami közben csupán arra kell vigyáznunk, hogy az esetleges szemtanúk ne lássák, mert azonnal jelentik az illetékeseknek, és csak újabb bajt zúdítunk a nyakunkba a körözésbe.

Na, de még nem is beszéltem ennek gyakorlati kivitelezéséről. A dolog sima bunyóval kezdődik, viszont a Kört garabemlat (ami máskor a több embert letagázó mozgás) most meg tudjuk ragadni az ellenfelet, és ide oda rángatva eszközöljük az okaratvitáit. Ennek sikere viszont csak akkor garantált, ha a fickó büszkesége nulla, amit az életsikijánál lát-



ható, lángoló mérőcsík ellagózza jelez (ilyenkor ki is írja a játék, hogy „Negotiation ok”), tehát eddig kell az embert puhtítani. Tudjuk használni még az R1-et is, amivel egyből elklopjuk az illetőt, és utána a Kört, amivel rögtön megnyerjük pozícióba kerülhetünk, és a siker okciót nagyon befolyásolja valamilyen fegyver, ha nálunk van kezdekor, bár néha máshogy reagálunk az egyes

két bige pedig Gino, aki egzotikus táncosból lett kíméletlen gyilkológép, és Lola, a volt gerillaharcos és zoldkártyával nem rendelkező halálrólépő.

Most már biztos, hogy túl sok amerikai szemét akciófilmet nézték a fejlesztők, de hát nem szabad minden egyből leírni, és eképpen bizakodva próbáljunk ki elsőnek a VS módot, ahol mint azt jól sejtettünk, sima Tekken utánzatként tálalhatjuk és ruháztuk egymást halálra két csopattal, vagy is Tag stílusú, harcos cseregetek szabályok szerint. A pályák a Story mód egyes szín-

hetünk másokkal, aminek többféle célja is lehet. Az első a baráti csere, amiben hasznos információkat kapunk tőlük, amik segítünk kalandunk során, mondjuk, hogy menjünk ide vagy oda, beszéljünk ezzel vagy azzal, esetleg némi mellékküldetést bíznak ránk. A második az egyezkedés vagy vita, ami hasonló a beszélgetéshöz, csak éppen pár ütéssel és rugással elősegítve azt, hogy nekünk legyen igazunk. Ezen témakörbe tartozik a beszervezés, ahol bandafőnök szerepében tetszegl-

emberek a nyakukhoz szorított késsé vagy a pistolyra. A harmadik opcióknál akkor, ha találkozzunk valakivel a sima bunyó, ami jó színtet lépni (a segítőnk is fejlődnek harc közben), vagy csak simán kidáni a bennünk felgyülemlett feszültséget, amit a játék bna kivitelezése miatt érzet keserűségünk táplál, mondjuk ha éppen teszteljük az anyagot. A legvárak, földön fekvő kiporontok pedig amellől, hogy színhátnk a városképet, meg hulladékkecsa is alkalmasak, amivel pénzt és egyéb értékes cuccokat,

mondjuk fegyvereket szedhetünk el tőlük, bár ennek nem örül a rendőrség ha rajtukapnak, mivel bűnténynek számít... Az egyre gyarapodó bandákba beszervezhető emberek listáját a Black List tartalmazza, a neveket, skillleket, szinteket együtt, és innen tudjuk telefonon zaklatni őket, ha lehet.

Los Angeles városa nem nagy hely, és nem is lehet benne szabadon cselelni, mint a Getaway Londonjában vagy San Andreában. Az egyes helyszínek különálló pályák, ahol jellegzetesen odátartozó emberek mozognak, akiket így könnyű felkeresni (menteni az újságíró csajná tudunk), valamint pár hely, amit a térkép



meink elé, aminek még a sztorija sem kőti le eléggé az embert.

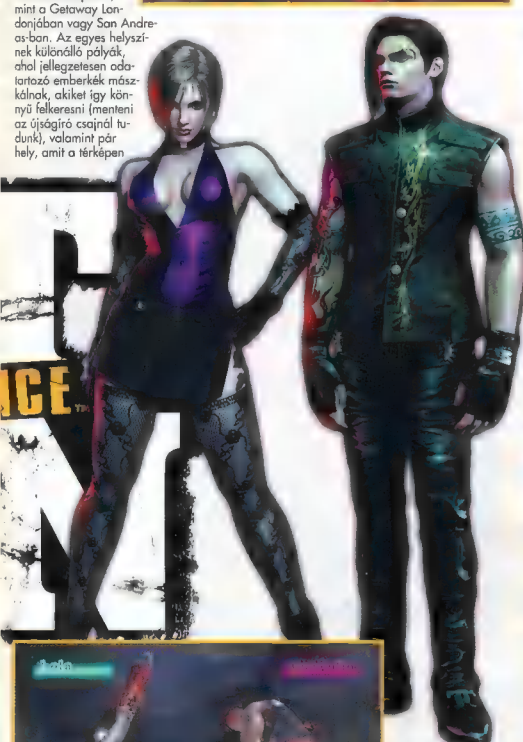
Nem mondom, hogy kukába való szemét, és vannak benne pozitívumok is, mint mondjuk a harcosok arcának meg ruhájának véres és feltűnő kelés szennyezése, de vásárlás előtt feltétlenül kipróbálandó.

Nekem valahogy a réges-régi Halo c. játékok juttak az eszembe PS-ről, ami hasonlóan ronda volt, szintén a bunyóra épült, és a fegyvereket is ilyesmi módon lehetett megszerezni benne. Jobb lenne a game, ha szebb kinézetet kapna, érdekesebb storyline-t, vagy használhatóbb harcot, esetleg áttennék negyven konzolra, hogy legalább ez miatt kiadjanak érte pénzt a két rivális cég által mesterségesen keltett, következő generációs árulatra becsapódott gamerek.

Szigorú pontszámot nem tudom, hogy merre adni, mivel nem balti verziós még az értékelés, az csupán egy előzetes pont az előzetes tesztanyagok, így nem 100%-osan mérvadó.

Ámbár ezt a produkciót nézve maximum fél pontot fog az értékelés növekedni, többet nem...

Beat Dzsón



térre, ennek várható eredményét valós időben szemlélhetjük, és kiválaszthatjuk, hogy arcunk melyik torz változatát viseljük ezután. Ugyanez a helyzet a ruházattal is, ami értelemszerűen a ruhaboltokban kiválaszthatjuk, bár az egyikben inkább a divatosabb a cél, mert itt napszemcsit, piercingeket, fülbe-

gát, ennek várható eredményét valós időben szemlélhetjük, és kiválaszthatjuk, hogy arcunk melyik torz változatát viseljük ezután. Ugyanez a helyzet a ruházattal is, ami értelemszerűen a ruhaboltokban kiválaszthatjuk, bár az egyikben inkább a divatosabb a cél, mert itt napszemcsit, piercingeket, fülbe-



léc pontként látunk, és ahova bevenne a pénzünket költhetjük vagy egyéb adventure dolgok cselekedhetünk. A pénzalkelés kiemelkedő helye például a kárház, ahol a kedves nővérek meggyógyítanak minket és két csapattagunkat, valamint azonnali plasztikai

műtétet is végrehajtanak rajtunk, ami arra jó, hogy csökkentse a képernyő tetején helyet foglaló károsítási mutatókat. Ezek külön reprezentálják a rendőrség és a maffia embereinek óhaját arra nézve, hogy velünk közlekedésről is megismerkedjenek. Ha a maffia kap el, akkor bunyó lesz, ha a yard, akkor meg zárkába kerülünk, ahol mondjuk a velünk különösképpen nem szimpatizáló, és ez miatt laposra verést eszközölő őrt legritkább juthatunk ki (lehet megint csak bunyó lesz – nem egy-nyolcvan játéka). A plasztikai átalakításra vissza-

valót, nyakbólógót, gyűrűt, évet és cipellőt agyhatunk egyre zordabbul kinéző prosztatagonistáinkra. Sőt, ha még mindig nem tesz a kinézet, akkor vár minket a lodzsát. De találhatunk még többek között bank automátát is, ami ültetve elkezd rászalni, és ha X időn belül ha nem pucolunk el, akkor pár zsarut kapunk a nyakunkba.

Ez volna hát a **Down**. A játék megjött képzés harc sajnos nem lett a legjobb, pedig elvileg mi a játék gerince, viszont valami ortoped orvosnak még meg kéne mutatni, hogy azt a pár meszes csigolyát meg S görbületet kikolapálja belőle. A kezelés önmagában könnyű, van pár ütés meg rúgás, egyéni specifik mozgás, védekezés, fegyverhasználat, az ellenfél elkapása vagyis a közelharc is elég jó lett, csak éppen pontatlan és dinamikátlan az egész. A grafika is ehhez idomul, egy nagyon közepesről jöttékkel telve a sze-

BEAT DOWN

CARCROM

MÁS VERZIÓ: X

grafika: közepes
játszhatóság: jó
szavatosság: közepes
zene / hang: közepes
hangulat: közepes

1-2 játékos
memóriakártya 1mb (100Kb)
analog irányító (dual shock)

✓ a kalandjátékok és a perekedős stílusok elegye
x elég közepesről találszban

6 pont

MARTIN BELESZÓL!

Eredetileg Riksei Tellen, kecsk GJA és én meg nem Bouncer stánerként is bejárnak velük. Mondjuk ez a leggyalogszerű és szervezett bandák dolog egy filmen a San Andreasra hajaz. A karakterek egyenkénti, testilettel, verzióval jöttek, egyenként is volt hozzá, úgyhogy nem hiszem, hogy testüket meg mozdított volna a karakterek között.



Szinte áthatatlanul romantikus harcolási kőd érkezik a piacra, ha az ókor, a Római Birodalom és a gladiátorok kerülnek szóba. Az emberek fejében a gladiátorokról általában marcon, laposzakok harcosok képe ugrik be, akik élet-halál harcukat vívják az arénákban, szinte teljesen

inkább lelki jellegű témákat játékosít meg, ám most változtattak ezen – így látszik, megfogta őket is a téma. Ahogy azt a című megalkotók, az anyag sikerült rosszul, ám még mielőtt rátérnénk a játékra talán érdemes kicsit áttekinteni, honnan is erednek a gladiátorjátékok.

időben még vallási jelentése volt a játékoknak, még hozzá halotti áldozatként vívták őket. A rómaiak lassan érezték ezt (akik más etruszk eredetű szokással együtt), ám igazán népszerűt i.e. 3. század felé kezdett lenni. Ekkora azonban lassan elvesztette kultikus jelentőségét és egyre inkább a „szórakoztatás” része lett. Gladiátor lehetett hadifogoly, rab, szolga, bűnöző, de voltak önként jelenkező elszegényedettek, sőt tudunk női gladiátorokról is! A bábi harcosok nagyon népszerűek lettek, egy-egy híresebb gladiátor körül kisebb-nagyobb „szórakoztató” szerveződött, amit jelez, hogy egyrészt az nekik imádkoztak, másrészt s ehhez közelebb szorultak gyakran egymáshoz este, mint manapság a focimeccsek. Jó példa erre i.e. 59-ben Pompei, ahol be is kellett tiltani a játékokat, olyan utcai harcok dúltak a drukerek között. További érdekesség, hogy a híresebb harcosok neveit és arcképeit bokrétákra és edényekre is felvették vagy festették, mint manapság a népszerű sportolóképeket.

Maguk a gladiátorok több típusra oszlottak fegyverzetük és harci stílusuk szerint. A legnépszerűbbek közé tartoztak többek között a retarius (hálóval, tőrrel és szigánnyal), murrillo (nehézfegyverző), nagy legios pajzsos és karddal – érdekes, hogy Spartacus is murrillo volt), secutor (a murrillo erősebb változata, de emelhettem a provocator (nehézfegyverzet, nagy sálcska pajzs), vagy a kedvenceim a scissor (páncélozott, egyik kezében kard és másikkal hajlítolt penge) is. Megvoltak a klasszikus egymás elleni (de sokszor csapatban is küzdő) párosítások, amik rendszerint a nézők kedvencei voltak: retarius-se-

rással vagy emberekkel az ömléteürökben. Ju-liusz Caesarról tudjuk, hogy rendezett egy olyan össacsapást, melyben egyszer 20 életűt és 500 venator (vadászkut egymással lövényműs lehetett), de volt olyan is, amikor Caesar még egy megvaldíztatást is bevetett!

Végül is a keresztényen való Római Birodalomban s gladiátorjátékokat keleten Constantinus császár tiltotta be i.sz. 325-ben, míg nyugaton i.sz. 399-ben jutott ugyanerre a sorsra Honorius császár rendelkezése.

A SZABADSÁG ÚTJA

Ezután a kis áttekintés után itt az ideje, hogy megárga a játékra a rötörjünk, mely viszonylag korai, józsa kissé egyhangú haldlozása egy gladiátor életének. Alapjában véve egy RPG elemekkel átitatott verekedős játékban valószínű, melyben egy gladiátor a né ember életpontját kell végig élned. És látó mi más is lehetne egy gladiátor célja, mint a szabadság elérése. Na de ne szaladjunk így előre, először is nézzünk be a főmenübe. Itt mindenek előtt s Arena pontban rögtön belevet magad a küzdelembe, ha épp ahhoz van kedved. Viszont ha valaminek tartalmasabb kalandra vágysz, akkor ott a New Game mód. Itt először is meg kell nézned a névadás, számozási lehetőségeit (Gallia, Doris, Tróia, Hispania, stb.), korábbi foglalkozásaidat (robizsga, szökevény, búzó), de még azt is, melyik istenben hiszel (Mars, Hercules, stb.), illetve milyen utat akarsz követni. Amennyiben ezzel megvagy, egy kiképző tábor-



reménytelenül. Persze ez nem véletlen, hisz ezt a képet sok nyugati filmalkotó is táplálja, elég, ha csak Ridley Scott megalkotásait nézzük meg. Tény azonban, amíg az a film a mozikba kerül, addig megzaporodnak a gladiátorok, sőt a ókori Rómával foglalkozó játékok is, melyek között ugye egész kiválóak is akadnak. A témát ezúttal megkeleltse a Koei dolgozta fel, a **Colosseum: Road to Freedom** című játékukban. Kicsit meglepett, mikor először megláttam a cég logóját, hisz a csapat eddig

GLADIATORJÁTÉKOK

Bár a gladiátorjátékokat mindenki a Római Birodalomhoz köti, valójában eredetileg nem a rómaiak találták ki őket. Sokkal régebbi eredetűről van szó! Maguk a rómaiak ugyanis az Italia északi részén élő etruszkoktól vették át a szokást. Az első gladiátorábrázolások nagyjából i.e. 6 századból valók és egyértelműen etruszk eredetűek. Ebben az

utor, murrillo, provocator, scissor-retarius, stb. Persze rajtuk kívül még sok-sok típus létezett. Izgalmas volt még a novumdioké, azaz a tengeri útközlet rendezése is, ami nagy show lehetett! Meg kell említeni az úgynevezett venationes, azaz vadászatok szerepét is – ezek nem összekeverendők a gladiátorjátékokkal, mert ezeket venatorok, azaz vadászok vívták és felszerelésük is más volt. Általában vadállatok (orszán, medve, elefánt stb.) – persze kikezvezték küzdött meg egy-

ba kerülés, ahol az első napokban az irányítás rejtelmeibe enged betekintést a játékos. Kezdetben csak feladatokkal nyomulhat, de később már döntéseket is kell hoznia. Nem sokkal ezután megvárakoznak, és egy igazi kiképzőszakra kerülés, ahol aztán beindul az igazi gladiátorélet. A fő cél, hogy pontot gyűjtsd megváltás a szabadságodért, ehhez azonban erősnödnie kell és rengeteg harcolnod. A különbség tényleg nem nyert nyereményed egy jó része tehát a megváltásodra fogja szolgálni.

Ezúton a játék napokra fog oszlan. Minden nap a szabályban (bár helyesebb a cello elnevezés) fogsz ébredni, ahol mehetesz, vagy felfedezheted embereket (Skill) – arról meg leheted látni az előző napot, ahol gyakorlatokat lehet gyakorolni, de kezdetben hasznosabb, ha mindenféle tornagyakorlatokat (felülés, fekvőtámasz) csinálod. Ezeknél a megfelelő ütemben kell lenyomni különböző gombokat, és ha jó ütemben nyomogatsz, sok-sok pontot kapsz. Ezeket a pontokat az ebédidőben felhasználhatod hasznos ételekre, melyek különböző tulajdonságokat (erő, HP, gyorsaság stb.) fogják növelni. Mit ne mondjak, eddig ötletes és még nem is küzdöttünk élesem. A második naptól erre is lehetőség lesz. Kezdetben ugyan csak egy kisebb arénában, de aztán Róma egyre nagyobb amfiteátrumai is sorra kerülnek.

Természetesen mielőtt belépsz a arénába fel kell magad gyűjtened. A bejárótól elindul találsz egy asztalt, ahonnan elveheted cuccaid, ezek meg nagyon olcsók lesznek, igaz gyengék is. Fontos, hogy ha ki akarsz menni, akkor le kell tenned a cuccaidat. Közébb a arénában majd jobb dolgokat is találhatsz, ezeket mindig érdemes felvenni. Sőt, mikor vége egy küzdelemnek, akkor mindig szed össze a nyitóládát, annyit csak tudsz. Ezeket aztán a bejárótól lássd ki tudod bepakolni, ahonnan aztán szabadon felveheted, vagy eldobhatod őket. A pénzre nagy szükség lesz, mert a győzelmeidért nem sok le jár, kell a fel-

szabaduláshoz a nagy része. Rádóssal nagyon sok pénzbe kerül a gyógyítás a bejárótól odakinál.

Lehet az cuccokat tuningolni is a fegyver boltban, az szinten sokat élvez – itt a lábakból kivétel a tárolt dolgaidat. Ebből következik, hogy ha ráállsz egy felszerelés fejlesztésére, akkor nagyon érdemes lecsérélni, így a fegyverválasztás nagyon fontos, mert meghatározza, milyen stílusban fogsz harcolni, és ehhez miket érdemes fejleszteni. Skill képernyőn lehet ezt megtenni, ahogy erre már utaltam is. Például ha jobban érzed a kétkézes kardos stílust, akkor azt érdemes jobban fejleszteni – kiválaszthatod ugyanis, melyik stílust akard tuningolni. Persze ilyenkor a védekezés kisebb szerephez jut, mert nincs pajzszod, de gyorsabb és mozgékonyabb leszel. Ezzel kapcsolatban fontos, hogy tapasztalati pontot kapsz a legyűrt ellenfelektől, így szintet is lehetsz (ekkor teljesen begyógyulsz) és ilyenkor pontokat is kapsz, amiket szintén a ebédidőben felhasználhatsz be. De ezenkívül lesznek egyéb képességek is, melyek az ellenfelek elintézésén után kerülnek elő kis kálcipókkal formájában. Ezekkel speciális mozgásokat, képességeket vehetsz használatba. Arra ügyelj csak, hogy harc közben az energiadíj mellett fáradtságot jelöl csökkenés, el fogsz fáradni, mert akkor meg kell állnod pihenni, különben alig fogsz tudni utat.

Többféle összecsapást próbálhatsz ki. Küzdehetsz csapatban másik csapat ellen, lesz párba, túl a készülő felkészedése és ezáltal a ötleitek is. A napok unalmasan fogják egymást követni, mindig ugyanazt fogják tenni, ugyanolyan típusú küzdelmeket fogunk vívni, gyakorlatilag semmi új történik. Sajnos a játék ennél gátlótlannál a monotonitás és az unalom csapdájába esik, ezáltal elfogy a motiváció. A másik negatívum, a szereplők kissé nehézkes irányíthatósága. Sokszor úgy



a készülő felkészedése és ezáltal a ötleitek is. A napok unalmasan fogják egymást követni, mindig ugyanazt fogják tenni, ugyanolyan típusú küzdelmeket fogunk vívni, gyakorlatilag semmi új történik. Sajnos a játék ennél gátlótlannál a monotonitás és az unalom csapdájába esik, ezáltal elfogy a motiváció. A másik negatívum, a szereplők kissé nehézkes irányíthatósága. Sokszor úgy

relit saját maguk fejlesztési harcosukat. Számukra azt hiszem kielégítő lesz a anyag.

Rendelem a Koei nem felel meg az érrel a címrel és tovább fogja fejleszteni az ötletet. Az irány, csak egy kicsit igényesebb munka kell, hogy király címre váljon.

Veres Miki



MARTIN

A Koei-re általában jellemző igényesség és aprólékosabb jellemző a program karakterfejlesztő részét. Jó ötlet, ketszik, hogy rá kell gyúrt egy küzdőstílusra, egy fegyvertípusra, ezáltal erősíti a game RPG jellegét. És sokkal kevésbé érdek szabályok az egész. A megvalósítás Hoi, a gondok itt kezdődnek – úgy tűnik, a Koei csak Dynasty Warriors-okat tud játszhatóvá tenni...

elés, amikor meghatározott ideig kell életem maradni és venatio (vadászati) is szerepel a repertórium, ahol természetesen vadállatok ellen kell harcolni. A sikeres harcok után egyre jobb gladiátor leszel, így meg nevesebb és ezáltal jobban fizet küzdelmeidet is elvállalhatsz. Ha úgy érzed, egy napon elegendő küzdöttél, menj a tulajhoz, akivel visszamehetsz a kiképzőbe, és alvás után kezdődhet minden elől. Érdemes egyébként így gyógyulni, mert mint mondtam, rengeteg pénzbe kerül a gyógyítás.

KRITIKA

Kétségtelen, hogy a Colosseum egy játék, ám úgy érzem sok olyan dolog van, mely zavaró volt és kiküszöbölésükkel még élvezetesebb lenne az anyag. Először is a első néhány órája játék után valahogy úgy érezhetjük, elfogyott

éreztem nem egészen úgy viselkedik az emberem, mint ahogy én irányítani akarom és a védekezés használata is megkezdésen bonyolult. Könnyedebb kellett volna tenni a kezelést, mert így gyakorló emiatt halozunk el.

Grafikai és zenei téren is voltam maradéktalanul elégedett. Előbbi esetenben még jól jött volna egy kicsit a csinosítás, színpaletták, mivel kis idő hangja a kép. Sok apró hiba jelentkezik menet közben, így sajnos egy Középszen semmi képen sem tudja rendesen mozgani a gép, több ellentét esetén gyorriak a durva lassulások. Zenei téren az volt a gond, hogy nem elegendő változatos a felhozatal, így egy idő után még jobban erősödni fog bennünk a monotonitás érzése.

A problémák ellenére az összehozás mégsem rossz, bár kissé boxosak voltak, mert kicsit igényesebb munkával többet is ki lehetett volna hozni ebből a nagyszerű témából. Így aztán mindent összevéve, olyan játékosoknak tudnám ajánlani a Colosseumot, akik bírják a témát és szeretik a szinte vég nélkül folyó harcát és verkedést és sze-

COLOSSEUM
Gladiator Fighting Game

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

Gladiator	közepes
Gladiator	közepes
Gladiator	közepes
Gladiator	közepes

1-2 játékos
memória (RAM) (137K)
analog irányító (anal shock)

✓ maga a téma, az első néhány kör király a azán monoton és unalmas lesz

6.5 pont

T E S Z T

playstation 2



TESZT

GOLYÓZÁPORBAN ÉHENHALNI?!

playstation 2



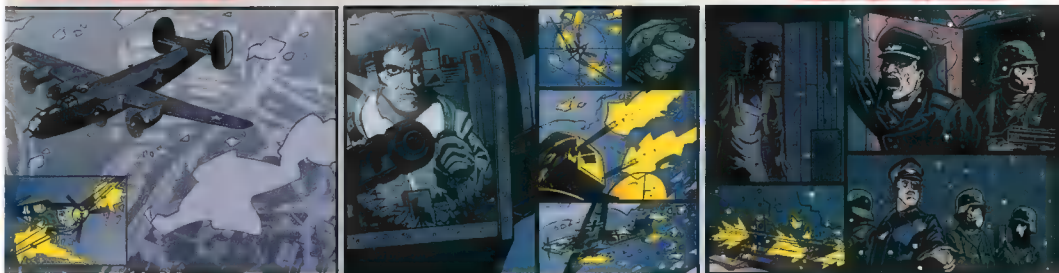
PILOT DOWN

BEHIND ENEMY LINES

16+

www.pegi.info

04468
576 KONZOL



RÁ NEM MÁR ÜTNI A KAPTAFÁT TARTÓ KÉZRE!

A második világháború során 180000 szövetséges pilótát létkelt le a megszállt Európa felett. 5000 közülük szembeszállt az ellenséggel, egy szép, új világban. Összesen 300 érte el a biztonságos nyugati szelvény Svájcot.

Ezzel a hangzatosnak szánt bevezető szöveggel indul az Oxygen harmadik személyű világháborús-lopakodás-kommandó-tárgyhasználat-RPG-Gelekkislopogató akciójátéka, ahol a labban a lopakodás nyomja a leglátogatott. Nacsak! Megütötte volna valakinek a „lopakodás” szó a fület? Köve hiszem. Ez ember általában az új dolgokra szokott felkapni a fejét, a „lopakodás” pedig, lássuk be, ma már egy új szülőknek sem új. De még a világháborús-lopakodás meghatározás sem szabványos mértékű a videójáték ploccon. Gondoljunk most a Prisoner of Warra (ennek néhány programozóját „áttették” jelen produkcióba), vagy a The Great Escape-re, mely game-ek ebben a témában már jóval korábban lehettek az alapokai. Az más kérdés, hogy azok az alapok nem bizonyultak egészen ideálisnak.

Készen adom a végkövetkeztetést: noha a **Pilot Down**ban majdnem mindvégig küzve-osszavá-rejtőve közeledünk és tevékenykedünk, elsősorban mégsem a lopakodás, sokkal inkább a lopakodás jellemző rá. Arra gondolom mindenkinek rájön, hogy ezt nem úgy kell érteni, hogy túlságosan egy géplegyveres talajt fogunk alakítani, aki a frontvonalban próbálja biztosítani magának a megélhetést, hanem inkább a készítőik munkásságára céloztam – méghozzá egészen konkrétan. Arra, hogy a program a már analógim ismert salakokból építkezik, még-hozzá elegendő amatőr módon, ami – teszem hozzá – a nagyobb baj. Hiú ábránd volna tehát pusztán abból kiindulni, hogy a stílus meghatározásában szerepel az RPG szócseke az feltételeztem, hogy egy olyan mérész vállalkozásra adták a készítőik a fejüket, melyben mondjuk Zsákos Frodo főrekszik a hatalom harcában szökőgyűrűjének megsemmisítésére Aragorn, Gandalf és neadistion néhány pánctós hadoszóló hatóhatós mógatósával. Szó nincsen róla!



A program azonban a hiperrealisztikus háborús kaland, hanem – és ez akár erősege is lehetne – egyfajta képregényzerű grafikai és hangulati környezetbe ágyazott akció-központú lövési egyveleg, minimális kaland és az RPG-re nagyon távolról emlékeztető elemekkel megtámogatva. A recept valószínűleg a közönségnek leginkább megfelelő filmharmonikusokat keverni, és így módon siker-programot komponálni. Néhány dolog azonban sajnos nem kellesz súlytal vettek figyelembe az eláratás számításoknál. Példának okáért mindjárt a legfontosabbat, azt, hogy ama bizonyos alaptonust igazán meg kell húzni, méghozzá vastagon! Nem elég valami elnagyoltan odaszámolni a képernyőre, és hozzáadni néhány jól bevált pocált. Aztán a következő, hogy az elgondolások a program-partiúdon is határozottan definiálni kell! Nem engedhetjük meg az elemek szórakoztatásra szánt produktum esetén ennyi slendriánság, piszok és ganyel! (A tennédek hibára utalok most...)

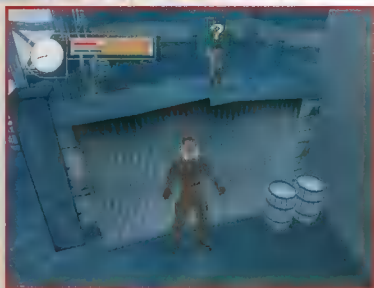
Spekuláció, ezért nincs alapja, de azt el tudom képzelni, hogy a készítőik egyszerűen nem merik nagyobb kockázattal beállítani. Ugyanis ha a nagy egyintéskedés belül a ki, végleg beharaggnak az ábrásútkból, amit elhihetünk, nem kívántok meguknak lay tehát csak kevésbé merészeltek a kaptafát eltávolítani, aminek eredménye viszont az erősen közepes játék lett. Kis hozzájárul, de alacsony kockázattal beletették. Ki aknálna őket? Csak nem az egyszerű játékosok? A második pontban a programozók életében a Jóhiszeműség annyit tud felhozni, hogy a tesztverzió esetleg

még nem minden ízében a végleges játékot képviseli, és ebben van szűlve van mód a csorba kőszűrésére. De azt én már látom, hogy egy ártási Guinness-kőszűrése lesz szükség! (Ennek csak azért nem tudnék tiszta szívvel örülni, mert a programhibák kikészésének egy egész bevezetést szántam.)

ZUHANÁSTÓL ■ BUKÁSIG

A konzolháború során hozzávetőlegesen 180000 játékos találta meg a Pilot Downna valamilyen formában. 5000 gémer kísérlet majd meg szembeszállni a játék kihívásaival egy szép, új világ reményében. Összesen 300, aki eléri a megbékélés állapotát.

A játék William Foster hadnagyményeinek fonálán halad, attól a pillanattól kezdve, hogy gépi Frankfurtra közelében a németek az égről kelték addig, hogy társát a kivégző-asztalról megmentve és a francia ellenállást sikerre segítve hazarepül új asszonyával. Szarvasa földet érés után mindjárt meg is kapjuk az irányítást. A gép jó szokás szerinti egy darabig mindent magyaráz, ahogy én is. Bal analog a mozgás, ami itt valóban analog, azaz ha tovig löjük a kart, fut a kis Bill, ha meg nem, akkor csak sétál. Jobb analog a kamera mozgatható, ami meglepően jóra sikerült. Jellemzően, hogy amilyen szöveget beállított, az mozgásunk közben rögzül, az próbál mindenáron visszaforgatni má-



gunk. Ez nagyon jól használható az ellenség folyamatos szemmel tartására. R3-mal állíthatjuk vissza a alapnézetet. X-szel lépünk interakcióba környezetünkkel, azaz veszünk fel tárgyat, nyitunk ajtókat, művelünk egyéb cselekvést. Bőrhol, ahol tudunk a környezetben manipulálni, ott a jobb felső sarokban megjelenik a végrehajtás cselekvések listája, ekkor X-et folyamatosan lenyomva tudjuk kiválasztani a nekünk kellesz megoldást. Ennek módszerét hamarosan szemlélteni is a program és egyáltalán az is megvilágosodik előttünk, hogy milyen jellegű feladatokkal fogunk találkozni a hátralévő tíz pályán.

Tehát mostokora egy közműlőshöz érünk. Az interakció ekkor egy belső gondolatot eredményez, vagyis hűsünk rájön, hogy ezt az akadályt pusztá kézzel nem fogja tudni elhárítani. Ebből mi persze rájön tudjuk, hogy később erre kell majd továbbmennünk, de ehhez szükségünk lesz egy tárgyra. Hogy naiv okoskodásunk helyes volt, pár pillanat múlva visszaigazolódik, mikor is a közeli házban találunk egy csákányt. Az egész játéka ez a fajta elmélyült és magas kreativitást igénylő problémamegoldás jellemző: ahol interakciózni tudunk, ott interakciózni kell, általában a továbbjutást nyerhetjük vele. Ha nem történik semmi, akkor valamivel (általában kevéssel) később találunk majd egy tárgyat és azzal le-
het átrábrabálozni. Ebből látható, hogy angol nyelvtudás nélkül is könnyen lehet boldogulni. Minden pályán adott egy fő- és egy mellékfeladat. Előbb a pályán való végigjutást foglalja magában, utóbbi nem kötelező, néha el is van rejtve, viszont plusz tapasztalati pont jár érte.

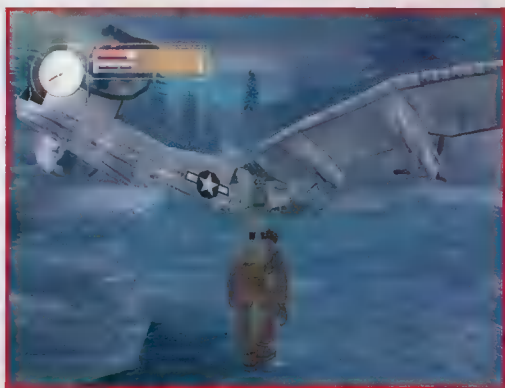




Most pedig, azzal a jóleső érzéssel, hogy az imént sikeresen megismerkedtünk a bevezetőben emlegetett „kaland” elemmel, ráébredtünk arra bizonyos „RPG” beütésre is. Pályák végén kísérőként kapunk pontban kifejezve annak függvényében, hogy a felfedeztet ki- kívül megoldottuk-e a melléklet is, illetőleg a három titkos tárgy közül hányat találtunk meg. A pontokat önmagunk fejlesztésére költ- hetjük, ami által például javulhat az állókép- ségünk, a célzásunk vagy néhet a izom- zatunk, esetleg az életerénk. Ennyi.

Javallat az izomerő és az állóképesség min- denek előtt való fejlesztéséhez. Izomerők növekedtével ugyanis egyre több cuccot tudunk magunkkal vinni, ami jó, állóképességünk pe- dig egy olyan alapvető attribútuma emberünk- nek, mely az egész gamában végig központi szerepet kap. Ennek állapotát az „endurance bar” jelzi közvetlenül életerénk alatt, és van

egy olyan kellemetlen tulajdonsága, hogy ál- landóan fog. Különösképpen rosszul reagál a éhségre, a jeges vízre és a rossz időjárási viszonyokra. Tekintve, hogy barátunk állandó- an éhes és folyamatosan fázik (a hegycsúcs- jánál az időjárás, igen sok gondunk lesz az- zal a bizonyos kék csúszkával. Amint zérus értéket vesz fel, életerénk elkezd csökkenni, amit vi- szont csak egészségügyi csomagokkal lehet helyreállítani. Az endurancet ezzel szemben étellel és meleggel tarthatjuk karban. Figyelem! A fazon belpok... a nyers nyulat szöröstől ép- pügy behammonja egy falórsra, mint egy egész velti kenyert, egy üveg brandyt vagy egy malomkeréknyi sajtot! Humoros, hogy szo- mára a tűz melege nemhogy elvivalens az evés gyönyörével, de még hatékonyabban a restaurálja állapotát! A SELECT-tel léphetünk tárgyaink menüjébe és választhatunk fegyvert, ételt, vagy egyéb tárgyat (pl. távcsövet). A



fegyverválasztásnak, -váltásnak gyorsabb módja a irányítónális bal-jobb gombok hasz- nálata. Harc közben L1 a célzás, R1 a lövés, mint rendszer, de átlátszóan jobb kerül- ni a cseleptől, mert kevés a lap és sok az ellenség. A Háromszög a falhoz lapulást erd- ményezi, így oldalazva olyan helyekre jutha- tunk, ahová másként nem, ezenkívül a lapoka- dási stratégiák alkalmazása szempontjából is van szerepe. Ha az ellenség gyantát fog egy sárga kérdőjel tűnik a koponyája fölött (vala- ból már volt ilyen...) és egy jellegzetes hang is jelez nekünk. Piros kérdőjel akkor virít a de-

likvens felett, amikor már meglátott minket. Minden ár észlelésének van egy küszöbérté- ke (látó-, illetve hallási távolság), amit egy apró csík jelez. A Kör gombbal hangtalan tapo- dásúra bírjuk a hadnagyot, amivel könnyedén a friztek hátába tud kerülni, hogy néman vég- rehajtson egy fajtásos nyaktelekérés kivégzést folytonos R1 segítségével.

Számtalan lehetőség kínálkozik az ellenség kicselezésére, de tanácsot most nem adok, mert a gép olyan ostoba, hogy az kilábol- lehet miemi, s ezért teljesen kiszámíthatóvá válik az omagy átlátszen kigondolt trükkök alkal- mazása. Ha véletlenül felfedeznek, elég csak kellően előlódolni, s az incident már sem- missé tettük. A buta gyalogok rögzest spon- gyát borítanak a korábbi történetekre és foly- tatják értelmellen örögratukot. Mozgásuk elő- rehuhalozott, könnyen kiszámítható, gyakran idióta mód megállnak azrak a falnak és csak arra várnak, hogy kioltuk alcú és életük ie- lentéketlen lángcsókát. Különbö talán ad- dig ácsorognának ott, míg egy arra kiránduló iskolás csapat nem figyelmeztetné hogy „Hé öreg, lazíts! a háborúnak tizenöt éve vége!”.

Visszatérve az örökre, látó- és hallórendsze- rük rendkívül fejletlen, sőt, egyik-másiknak valószínűleg teljesen elcsökevényesedett. Mi mostán aludno továbbá békésen okában a bu- ta tarack, hogy három méterre tőle egy egész kórat beleeresztettem a társába? Tiszán em- lékszem egy fickóra, aki távcsöves puskával fejbőlöttem, mire megjelent felette egy sárga kérdőjel, mondván, hogy hmm, itt valami gyanús. Az, hogy vérrel ácséni és ellejtet- tel meghalni! Mások egy fasizsát megöltöm, mire az hipp-hopp, elhúnt. Lehet hogy Gan- dalf mégis benne van a buliban? No, de a Billi gyerekre sincs panasz! Ez az okozott ártomány a legkritikusabb pillanatok- ban, akár élethálókörök közepén képes me-

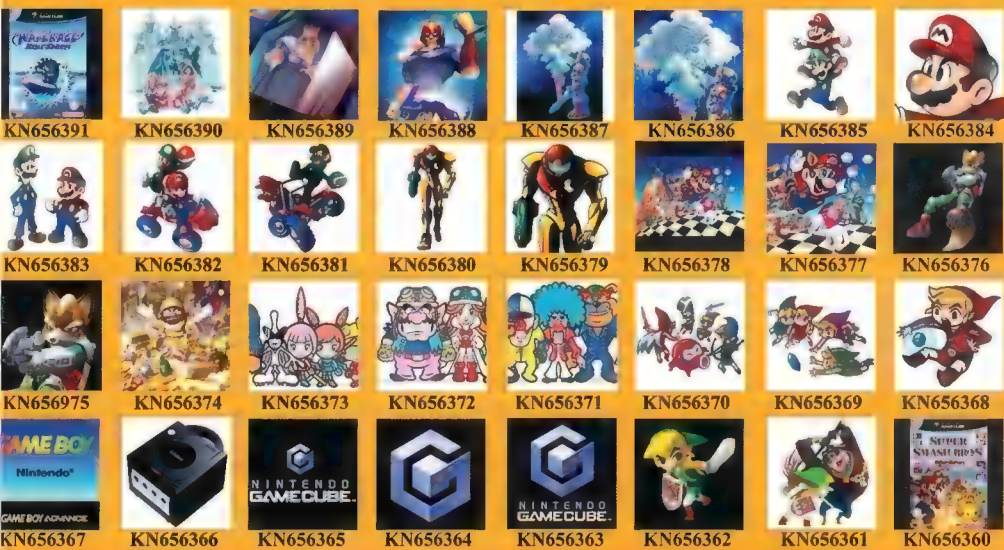




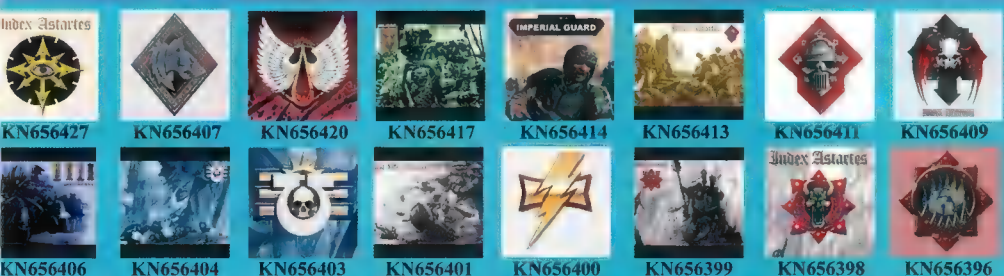
SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KONAMI



NINTENDO



Wh40K

NYÁRON KÉT ÚJ ÜZLETÜNK **576** NYÍLIK



10. Kecskemét
2005
augusztus 25.

9. Szeged
2005
augusztus 11.



www.576.hu

www.576.hu

Pólus



419-4117

Mammut II



345-8076

Árkád



434-8076

Campona



424-3424

Duna Plaza



239-2858

West End



238-7576

EUROPARK



280-9585

Debrecen Plaza



06-52/342-120

Szeged

11.

2005. augusztus

25.

Kecskemét

ÉLŐ ÉS...



Mint ahogy az ember nem léphet kétszer ugyanabba a folyóba, úgy nem is írhat két egyforma cikket ugyanarról a játékról sem; más idő, más hely, más elvárások, ugyebár...

helett, hogy a grafikaiag felülmúlt X-es változatról is én írok – csak aztán nehogy visszafele süljön el ez a fegyver... Előjáróban viszont lapozzunk vissza egy kicsit a konzoljátékok történelmének nyelvére. No nem egészen a ZX Spectrumok idejéig,



Nincs ez másképp a most megjelent Xbox-os Conker esetében sem, ami egyébként a **Conker: Live & Reloaded** nevet kapta. Mivel jó négy éve az N64-es verziót is nekem volt szerencsém tesztelni – sőt egyesek szerint életem legjobb írása volt az említett cikk, pedig dehogyan, csak sokat lehetett benne sz*rózni –, talán logikus lépésnek tűn-

amikor a Rare, még mint Ultimate levélkénykedett, és csodás kis kétlábú lövedéket gyártogattak, vagy a SNES virágkoráig, amikor Donkey Kong tarolt a rendszeri figurával és hátterivel. Nem, most elég, ha csak a Nintendo 64 lénycoráig utazunk vissza – ha volt egyáltalán neki ilyenje, gondolattarték Biztos sokan mosolyogtak most, pedig volt, még akkor is, ha ez ide Magyarországra





nem is igazán jutott el. Ebben az időszakban a Rare igen termékenyen játéktejesztőnek bizonyult, és számos „jókésleles közel” alkotás került ki a kezzeikből a nagy N ez időig utolsó környékéig. Hogy csak a legnagyobbakat említsük meg: Diddy Kong Racing, a mai napig a világ legjobb go-kartos

Persze nem csak a mászkálós stílusban tettek le a névjegyüket, hanem az akkori konkurenciónak egy jó nagy pofont lekeverve piacra dobálták az első FPS-üket, a Goldeneye-t, amit később a tökélyre fejlesztett Perfect Dark követett. Mindkét játék a mai napig megállja a helyét, és számomra időkig a leg-



Kong 64. Elképzelni sem tudtam, miként fogják megjelenni a két Banjo játékot, de a Rare-nek ismét sikerült, és összedobták – tulajdonképpen mondhatom – a történelmi legkomplexebb platformerét, ami a mai napig a világ legjobb 3D-s mászkálós gyűjtemélő

a poénokra és gegre kihegyezett produktum inkább tűnik egy görbe tükörnek, amit a Rare-es fiúk a nagy hollywoodi mozi-ipar ele tartotak, mintsem egy valódi játéknak. Egy játszható kabaré ez, semmi más, a leghíresebb filmek paródája...



játéka, one playerben egyszerűen verhetetlen. Aztán ott van a Banjo – Kazooie két része, amivel igen magasra tették a mászkálós gyűjtemélő-kategóriában a léceket, és letaszították a trónjáról az addig toronymagas győztes Mario 64-et. Végülisza ügyességi platformjáték, elképesztően megvezetett pályákkal, tanórnyi mozgás és ritmik, humoros szereplők, rengeteg poén, iszonyat végigjátéztató idő jellemmezte mindkét produktumot.

tökéletesebb FPS a Perfect Dark, nyüzsi-várom a folytatását. Kevesen tudják, de szintén Rare játék volt a Blast Corps is, ami legalább annyira behatárolhatatlan stílusban született, mint a Conker, de a Blast Corps esetében legalább a cél jól beazonosítható volt: a totális rambozás. Aztán jött az igazi adózás, a SNES-en háromszor is tarló Donkey Kong Country „folytatása”, az immár teljesen háromdében pompázó Donkey

játéka. Ezt követte az időközben gyors hanyatlásnak indult N64 halálhőrgészetl kísérve a Conker's Bad Fur Day.

A Conkerrel a legelső, ami eszembe jut, hogy igazából bármennyit is beszélgettünk róla a spakokkal, sosem sikerült bekezelgőznünk, és belőni egy feliratos falba, egy skatulyába. Amnyira sokféle feladatot és pályát van benne, és voltaképpen annyira nincs benne jöformán semmi komolyabb tartalom, hogy ez

Sajnos, amióta a Rare szakított a Nintendóval és átállt a Microsofthoz, nem túl termékeny, sőt mindössze egy, azaz egy darab játékkal rukkoltak elő: a Grabbed by the Ghoulies-zel, ami szerintem ugyan a maga nemében tökéletes cunó, és egészen újszerű dolgokkal próbálkozott, mégsem lett sikeres szívesebben körben. (Pedig inkább Grabbed, mint We Love Katamary meg Singstar.) Ha egyébként az alkotói válság hátterében a Per-





fect Dark Zero munkálatai állnak, akkor meg van bocsátva minden eddigi késlekedés, unaloműzőnek pedig itt a feltuningolt és combos multiplayer opcióval kibővített Conker.

Úgy látszik Microsoft vasalkosabb és szigorúbb a féltéki szabban, mint anno a Nintendo volt, az N64-es változatban ugyanis Conker egy lánckérréssel vágta ketté az N logót, most viszont csak egy látványos Microsoft gömbbel indít a játék.

Annak ellenére, hogy állítólag a game több ponton is különbözik az előzőtől, két kivételtől eltekintve ugyanazt kapjuk, mint N64-es változatban – ha leszámítjuk persze a vizuális argit, meg a multiplayer átdaszt. A játék történetét részletesen nem fogom mesélni ehhez, tessék fellelőzni a régebbi számainkat, amikben ott a teszt, és a végigjáték is.

Röviden a lényeg: egy másnapos mókusmal kull hazaköveveredünk, akiknek igen rossz napja van, és mindenféle „filmes” kalandokba bonyolódnak. A sztori persze nem ilyen egyszerű, hiszen két szálon fut, rengeteg az átvessző anim és a kaland, az-azt a két fő szál találkozik egymással, és a végén meg Berri, a szexi mókusmacót is nekünk kelljen majd megmenteni az állatok királyától, aki egyébként a Conker-



Szinte egymást tapossák majd a főellenségek is, akik szintén filmes utalások (Terminátor, Ryan közlegény), ha meg épp nem, akkor valamilyen közönséget okozó lények, mint például egy hatalmas éneklő szék, vagy szalmakazal, vagy akár maga Drakula gróf.

A figuránkat egyébként külső nézetből látjuk, az irányítás pedig rem életről, külön ki sem térnek rá. Amit mindenképp megemlítenék, azok a B-val jelölt Context Sensitive padok, amikre ráállva Conker egyből kipattan az isteni szikra, és rájön az elé toronyosvárosi megoldásra. Ez egyébként lehet bármi: dinamittal, kezde akár visszlávra is átváltozhatunk, ez mindig az adott szituációtól függ, bizonyos esetekben még új mozgásokkal is bővíthetjük a repertoárunkat. Lényeg a lényeg, a játék csak vizuálisában változott, egyébként két dolgot leszámítva a készítőik semmit sem tettek el a N64-es elődől, mondandó azt, hogy nem volt erőm végigjáténi a cuccal, „másodsorra” ugyanis már kissé unalmasnak tűnt a játék.

Az egyik változást rögtön az elején megapasztalhatjuk, a N64-es eredetiben ugyanis egy palacsintásító serpenyő volt az alapfegyverünk, ezt itt most egy pőn keretében le lett cserélve egy bosa-bollitőre. A másik pedig a mindenhová betelepített és ellendően szórakozó szurkoló tüskégömbök ellenfelek. Ezekre egyáltalán nem emlékszem az N64-es játékból. (Ha névednek sorry, az elmúlt négy évben sok viz lefolyt a Dunán.)

Szával a pályák felépítése, a főmenü (ismét a kacsma az), az ellenfelek és egyéb szereplők, az objektumok elhelyezkedése maradt a régióban, mint ahogy a problémák megoldása sem változott, ezért aztán a régi

ben egy fekete párdur. A párdurcon kívül még a humor az, ami igazán fekete benne maradt ugyanis az összes poén, káromkodás, grög, filmes utalás, fekete humor, szarkazmus, ironizmus is a játékban. Ami oly egyedivé tette a N64-es eredetit.

Mivel a játék stílusa teljesen behatárolhatatlan, a feladataink is igen eltérőek. Egyszer pisilni fogunk, máskor szögalcsinokat görgetni, bikát lovagolni, denevértéknek repkedni, világháborús kalandként partra szállni.





N64-es leírás nyugodt szívvel ajánlom a Doboos Conker-t beszerzőknek is.

Ami viszont változott, az a grafika. Iszonytató ráncfelvarrás történt a játék háza táján, full földi kigloncolták az egészét. Azt már a korábbi demo pályából is észlelhetjük, hogy az egyik legszebb X-es játékkal lesz dolgunk, ha végre megjelenik, de a végeredmény minden várakozásomat felülmúlta. A szórás-bazontós újrakonodl és tervezett Conker figura elképesztően részletes és élénk, szinte lemaszik a képernyőről. Minden egyes helyszínt és szereplőt is a kor követelményeihez igazítottak. Elmesélhetném, hogy milyen eszméletlen a vízfelszín, és Conker úszás közben hogyan tükrozódik rajta. Vagy részletezhetném, hogy a második pályán a csűr telején a szalmalelő minden egyes szalmaszálja külön le lett modellezve. Egy teljes bekezdésben megemlékezhetnék a robbanásokról, az elektromos kiülésekről, a kamrán szifalóvó edzősepekről és vérfalokról, és az egyéb látványos effektokról. Odáig zenghetnék mókusunk valószínűleg tetsző számbundájáról, nedvesen csillogó szeméről, a hatalmas pályákról, amiken még a legvalószínűbb terepárgyak sem bújnak kádósítás mögé. De inkább nem teszem. Ezt almondtam úgysem lehet, a mélységélességet a képek nem fogják visszaadni. Szerencsétlenségem és győződéseim meg magatok arról, hogy igazot mondtam...

...és akkor is is megtapasztaljátok a rengeteg poént, a humoros párbeszédet, a tell-bet trófiát zenei betéteket (Drakula gróf kastélyának előléti nyújtója, és a penlénás dinóbiéi gagyogása ruzs). DE! Ha már játszottatok az N64-es eredetivel, készüljétek fel rá, hogy másodszor már nem új túl nagyot egyik poén sem, grafikai hibák idevagy oda, ugyanazokat a párbeszédet és feladatokat elisműti a legkisebb változtatás nélkül – még akkor is, ha a szereplőkön és a személyiségükön be lehet tojni –, másodszor is végignézni, már nem az igazi. Készen ugyanazon a viccen már nem fogsz akkora röhögni, mint először – remélem éreitek, miről beszélek.

Az első Conker, az nagyon ült, de ez az „új” X-es port csak azoknak lesz feleltethető (ha egyáltalán a mai generáció veszi majd a lapot és a fáradságot, hogy élvezni és értékelni mértékkel tudja a játékot), akik belemélyednek a poénokba és odafe-



gyelnek a párbeszédre, a dumákra, nem pedig csak azt látják a játékban, hogy itt lehet kakálni, azt meg pisilni, és a szobuborékokban a mondatok lele ki van sipolva, annyi a káromkodás, a tehen meg kiüriti a belét a harmadik pályán, és milyen tuti. Már az ardzsi Conkerben is volt osztott képernyős multiplayer, amit X-en teljesen megreformáltak, és már nem csak egymás

ellen, hanem botokkal vállvetve ellenséges bot team ellen, vagy Xbox Live-on a világ távoli pontján élő emberi ellentelek ellen is játszhatunk. Van kooperatív mód, és egyfajta sztorival, küldetésekkel megépített közös játék is. A deathmatch pályák szintén egyes játékok vagy filmek alapján lettek kialakítva, ilyen például a partraszállás, vagy a Castle of

Teddsteine (mivel megint csak a gonosz Teddy maci az ellenteleink), vagy esetleg az, amelyiken a szénágyba beagyasztott Han Solo-t szimbolizáló Párdurkúdyt kell kiszabadítani. A küzdelem eleg látványos és összetett, egyszerre akár három-ötöshöz is játszhatunk, a legkülönbözőbb nehéztípusoktól kezdve egészen a sima szabványig. Aktiválhatunk gépeket, taktikailag fontosabb helyekre ágyakat letelepíthetünk, járműveket használhatunk, szóval kellően kidolgozott a multiplayer rész, engem mégsem győzött meg igazán (nem úgy, mint a Perfect Dark multiját). Az a nagy büdös igazság, hogy egy-két napig biztos le fog kótni a muli. Végigpróbálgatod a halálélményeket, röhögéscélsz, amint a rakéta csatlakozik a szed, vagy ahogy levágják a fejed, szóval a burád, és szörnyűülhatsz, ahogy sikoltozva rohansz, mert az ellenfél telibe csúrt a lángszárról. De ennyi, és nem több. Aki komolyabb botok kiállítására vágyik, azoknak már rég megvan a fávort játéka, a bomba grafika és a poénok nem fognak hatalmas rájogást táborni a játék mögé állítani.

Akinek egybeként nem túl szimpatikus a mókusosapat, az választhatja akár a Teddy-keket is, nagy különbség mondjuk nincs közöttük. És bár a játék multiban is külső nézetet használt, itt még inkább az FPS-ekre jellemző két analóg koras irányítás dominál. Szép és jó, no meg poénos a Conker multiját, de rátenném a Krisztián életét, hogy senkit sem fog sokáig a képernyőre elé ragasztani. Ennél többet vártam, no...

Igaz ez a teljes játékra is: szipi-szupi grafika idevagy oda, ez a játék csak azoknak lesz fontos kikapcsolódás, és felüdülés, akik még újszerűt a témában, és minden vicc az újdonság erejével fogja használni. A többiek is tehetnek vele egy próbát, hiszen azért ez a grafikai bemutatás látni kell, de szerintem ők is ugyanúgy járnak, mint én: hamar megunták ugyanazokat a poénokat végigoltni...

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

Küldetés
Jó
Jó
Küldetés
Küldetés

1-16 Játékban, Xbox Live, system link, gd 5.1, headset

✓ egynél darab, brutál grafika, miután poén X-am csak előre utasít, kétszer nem fogad végigoltni a cuccat

8.5 pont

MARTIN BELESZLI

Nem kell, és most nem is tudok teljes mértékben igazolni azt a Csipinek. Biztos vagyok benne, hogy a jelenlegi Xbox-os tábor 70%-ának nem volt N64-e, és a Conkerrel csak, mint valami legendás őskövületről hallottak. Biztos, hogy a játék nagyon oda fog verni a piacnak... legálábbis remélem. Mert bitang jó game. Bár csak sok-sok más legendás klasszikus is így ártalmanki



STOLEN

A Stolenben egy akrobatikus orosz profi tolvajját alakítjuk, akivel különböző jól érzett létesítményekbe törhetünk be, hogy értéktárgyakat lovasítsunk meg. Csip (82. Konzol) elsősorban a MGS-1, másodsorban pedig a POP-ot hozta le, mint utódatékot. Ami engem illet, szerintem valóban találunk a MGS-hez hasonló megoldásokat, pl. a térfák, és a uccákat tartalmazó lebegő dobozok, és a POP-ra is igen hasonló a vízszintes rúdól való átrendezés, meg néhány ugratás, de ez a játék 80 %-ban Splinter Cell. Való igaz, hogy minden hasonló játék az MGS-re vezethetünk vissza, ám amíg a lapokaddig ott csak mint alkotósnak szerepel, addig ■ Splinter Cellnek éppen ■ ■ tevékenység határozta meg a lényegét, nem pedig ■ történet. Más-képp fogalmazva, nem az a lényeg,

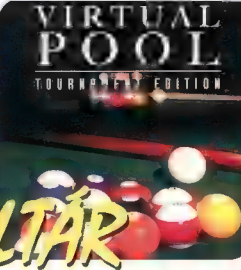


hogy mi a cél, hanem, hogy hogyan éred el. Ezért tekintjük ■ hasonló játékokat gyakorlatilag sokkal inkább küldetéslemeznek. A Stolen grafikaiban a közepes és jó értékelés között helyezném el. A helyszínek nem rosszak, de a karakterek már nem a legszebbek. A kamerakezelés néha eléggé vacok, és a játszhatóság sem mindig a legjobb, pl. az örök semlegesítése elég vacakul lett megoldva. A mesterséges intelligencia igen gyenge, és a játékmenet is tökéletes, ennek ellenére viszonylag ígéretesnek mondanám. Ha kivégeztél ■ Splinter Cell szorogatást, és sem ■ Thief, sem más egyéb alternatíva (Substance, Tenchu, Hitman) nem érdekel, nyugodtan próbálkozhatsz vele.



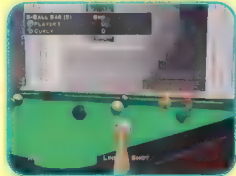
MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont



VIRTUAL POOL - TOURNAMENT EDITION

A Virtual Pool egy összesen 21 féle játékot tartalmazó realisztikus szimulátor. Éppen ezért először igen csak nehezemre is esett kihámozni közülük a sima mezei biliárdot (8-Ball US1). A karriermódban csak egy konkrét játékot kell kiválasztanunk, így az sem baj, ha a többinek nem is érjük a szabályait. Kezdetben csak a garázsunkban választhatunk ki ellenfeleket, meg-hozza aszerint, hogy mekkora a fogadás tétele, és hogy nekünk van-e hozzá legelő szösszék. Később szebb helyszíneknek is megmérkőzhethetünk. A golyók fizikája és a játszhatóság is nagyon realisztikus, így kisebb gyakorlás után már könnyedén belejöhethetünk a



játékba. Az egyetlen problémám, hogy hibba számoltam össze legalább 127 (!) különböző játékot a stufban, a mérkőzések közben csak egy fató jelképezi őket, vagyis senki sem áll a levegőben lebegő dákó mögött, és a kisebb biliárdszalon is teljesen üres. Így viszont az ég adta világon semmi-ben sem nyújt többet a program, mint egy igazi biliárdmérkőzés, úgyhogy nem is igazán nevezném játéknak. Kifogástalan szimulátor tehát, de inkább azoknak ajánlom, akiknek van Xbox Live elérhetőségük, esetleg egyetlen barátjuk sem hajlandó elfárni biliárdozni, vagy snookerezni.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont



CAPCOM FIGHTING JAM

Úgy látszik a 2D-s verekedős stílusnak mindig is maradnak hőses rajongói, mint pl. Wilson bácsi is, úgyhogy amíg az nem változik a Capcom továbbra is adogálja nekünk ■ különböző játékok szereplőiből összegezett 2D-s bunyós stufáit. A Capcom Fighting Jam a Street Fighter Alpha-ból, a Street Fighter II-ből, a Street Fighter III-ból, Darkstalkers-ból, és a Red Earth-ből tal vendégül 4-4 híresség szereplőt, továbbá helyi foglak még itt egy Ingrid nevű sztárvendég is. A játék jellegzetessége, hogy a szereplők megtartották jellegzetes mozgásukat, és ugyanazokra a speciális támadásokra képesek, mint amiket az eredeti stufákból hajtottak végre. Erről hamar



meg is bizonyosodhattam néhány mérkőzés után, és az ellenfél sem volt rest változtatni a bevetni őket. Egy másik jellegzetesség a „2 VS 2” mérkőzések, melyek nem összekeverendők ■ a Tag Battle, sem pedig a Team Battle szabályaival. 2 szereplőt kell választani, és előre meg van szabva, hogy ki, kivel küzd meg. Ha az állás 1:1, azt a mérkőzést kell megismételni, amelyet elvesztettél. A háttérrel, és az animációk nagyon tetszősek, az irányítás pedig nagyon dinamikus. Az Xbox Live opció pluszpont, de lehetett volna több híres szereplő is.



MÁS VERZIÓ: PS2

7.5 pont



LEGO STAR WARS

Kétségkívül a LEGO Star Wars az utóbbi idők egyik legelőkelőbb alkotása. A stufban mind a három SW epizód harci jelenetét végigkísérhetjük, meg-hozza egy teljes képernyős kéjtákos kooperatív módban (a klasszikus haladó verekedős játékok mintájára), ami érdekes módon minden jelenetre vonatkozik, pl. a fogatversenyre is. Habár Dizon szerint (82. Konzol) a játék csak 12 év alatt ajánlott, mi rögtön nekiesünk végigjátszani a Beatrix-szal, hiszen a játék nagyon aranyos és magával ragadó. A pályákon nem csak ketten játszhatunk, hanem gyakran felkutatni bajlors is velünk tart, ahogy azt a filmekben is láthattuk. Mindenkinek más specifikus tulajdonsága van. A Jediak például tárgyakat tudnak mozgatni, Jar Jar nagyokat ugrik, az ifjú Skywalker pedig be tud mászni szűk résekben, így sok érdekes



logikai feladattal találkozhatunk, nem csak küzdelmekkel.

A játékból legalább 60 karakternek vehetjük át az irányítást. Technikailag talán nem kimagasló darab, de a stílusos LEGO grafika úgy jó, ahogy van. Az újrjátszások nagyon látványosak, és a hangulat is ■ helyben van. Boldogan értékelném akár 8-9 pontossá is, de sajnos alul 5-6 óra alatt végigjátszható a három epizód, és valóban kicsit kénytelen a játékmenet, bár a fogatverseny elég kemény volt multiban. Aki sokat legoázott annakidején, és a SW filmeket is jól ismeri, nyugodtan ugorjon neki egy barátjával.

Krisz rajkrizs@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

7.5 pont

The logo for the video game Grand Theft Auto: San Andreas. It features the words "Grand Theft Auto" in a bold, blocky font, with "San Andreas" in a stylized, cursive font below it. The background is a collage of various images, including a car, a person, and a cityscape.

[illegible]

A
és a valódi bűn
dekel a
egymást a
ez
a konfrontáció,
jötték nem
a Rockstar
2-es változattal, egy
a Konzolban liki
mind a
napig sincs
eg, he
gy, nem
méllesbe és undi
ja.

lémába; addig minden a kérés p...
a játék esetében a zsebbe és ki-
összeget. Így történt az is, ezért
júniusban a Xbox-os a A
általában ruhelli a min-
mégis így érzem, a GTA

Xbox-ra költöztünk. A Grand Theft Auto szebb volt, jobb
nobb, mint a PS2 változatok.
Ez természetesen a PS2-vel szemben. A San Andre-
a port – ha nem az elődökhöz – ké-
szülte, hanem a PS2-vel szemben. A PS2-vel szemben.
A PS2-vel szemben. A PS2-vel szemben.

tollam, úgy... log... szükségem ve-
g... a... dobozba, és az érzéseimre
konkurens... gient verziók...
... a... a dobozba, és az érzéseimre
... (A) egy... az...
zon, ... a számat, ... a már GTA

SA cikkei

[illegible]

és a
be a és ez inkább csak a
Messzebb a
előbb a
az a talaj
a részletes megjelenésére
marad a azaz a
ami kicsit

[illegible][illegible]

csipimlee@576.h

VERBODEN TOEGANG
 SAN ANDREA
 ROCKSTAR
 MAS VERZIJ: P52
 VERBODEN TOEGANG
 VERBODEN TOEGANG
 VERBODEN TOEGANG
 VERBODEN TOEGANG
 VERBODEN TOEGANG

1-2 Játékos, dd 5.1, 16:9

✓ jobb szebb hibátlanabb
X néhány kisebb hiba

10 pont

Na, hát most aztán tényleg nem panaszkodhatnak az Xbox-osok... sem a játékok sem Csipre. Vagy esetleg még ebben a 6200 karakterben is van valami, ami szúrja a véresen habzó száju okostoják érzékeny mimózailekt...? ;) Tényleg, ejtőernyős ugrást próbáltatok már a játékban? Naaaggggynon király!

T E S Z T

xbox



A D V E N T

R I S I N G

COPY / PASTE

Még elsőjétkos fejlesztőként sem ismeretlen a **GlyphX Games** a szakmában, az elsősorban játéklusztációk, valamint animációk készítésére szakosodott stúdió olyan nem kis címeken hagyta ott üljénymatát, mint a **Diablo II**, **Vampire the Masquerade**, **Unreal II**, hogy csak pár fantasztikus stúdió említsek a sok közül. 2005 szeptember a továbbfejtés éve, hiszen saját fejlesztésű monumentális kaland-képző trilógiájuk debütálta epizódja a napokban látott napvilágot a **Mojave Games** gondozásában. En már a - ha emlékeim csaknak - **Jade Empire** extrái között fellelhető trailer-gyöngyszem alapján éreztem, hogy itt valami egészen elképesztő dolog készül a háttérben megbújva, ezért a korai néles értékelések sző szőrinél hidegszövegnyitányt értek, akárhán is olvasom utána, mindentől egy bugos, nehézségen játszható, a game-play-ban semmi újat felmutatni nem tudó, rövid játékról a fém. Egyedül Martin tartotta bennem a lelket, amikor elővázolta hogy tudod egy híres sci-fi író műve alapján készült hatal- őrscatás cuccról van szó! Az igazat megvallva akkor még nem tudtam, hogy mennyire nehéz lesz nem is magának a recenziónak, hanem a pontozásnak elkészítése. Nem mindennapi programról, egy tudomány-fantasztikus trilógia nyitó részéről van szó - melynek forgatókönyvét nem más, mint maga **Orson Scott Card** neve fémjelzi -, ugyanakkor a játék hibái konzolas körökben legalább ugyanennyire nem mindennapiak, nem elfogadhatók és nem elfogadhatók. Ha haraggal nem is, de keserő elégedetlenséggel a szívemben mondom: hova jutunk, ha már konzolra a on-line letölthető patchek formájában új fel a fejét egy-egy bugfix - mint ahogyan a játék esetében is várható...

O S C / HALO

Nem véletlenül választottam a klón támadása alcímét a cikkemnek. Ez a játék bizony egy szemmel láthatóan a **HALO**-ból összeharcolt plágium. De még kicsoda plágium: ha a **HALO** folytatása csak féle ennyire évezte- lés, kényves, összeharcolt meggyőző let volna, akkor simán dobtam volna rá a fit poszt!

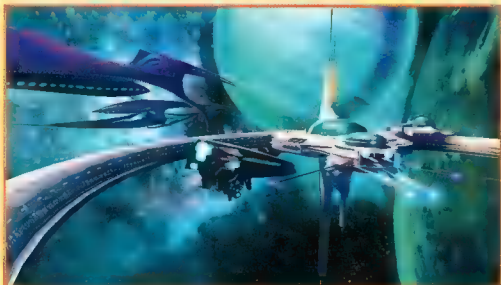
Kezdjük ott, hogy a világ, amelyben a történet játszódik olyan idegen lényekkel, mint a mely karakterdesignja egyértelmű hasonlóságot, sőt rokonságot mutat a fent említett **Bungie** termékek szereplő lényekkel. A kezdeti fázisban **Ethan Wye**h, a messze földön híres vadászpilóta és öccse, a küldetése erejéig második pilóta szerepet betöltő hatal dűde (azaz a játékos nézőpontjából) lehetünk szemtanúi, amint az emberi faj csatájának kiirtására felkészültek **Seeker** faj az univerzum minden egyes zugát végigpáztatóva megkezdte füstogató akcióját, mely akció keretén belül a egyik létesí-

telítő kiadógyóg - le kell kövön a pontot - meg is semmít. Eldor szerencsére már felvette a diplomáciai kapcsolatot a szintén idegen, de békés szándékú **Aurorian** fajjal az emberiség, így felfedeznek egy speciális fordítókristály segítségével szőnek levelet a **Seeker**ek elleni visszavágás leheges alternatívára. A harc tehát elkezdődött, a galaktikus invázió megkezdésének lehetősége pedig a **Turbell** játékos kezében van.

Lássuk honnan az általam felfedezett, vagy felfedezni vélt plágiumokat, lopott elemeket sző sorjában. Mint azt már említettem a karakterdesign egy az egyben **HALO**. A lények felépítése bár nem annyira mesészerű, mint az a legendás **Master Chief** karakterokból kaptak, de az első ránézésre feltűnő a hasonlóság a **Seeker**, **Aurorian** fajok egyes képviselői, valamint a **Covenant** alatt állók természeténél. Aprólékosan is beszélve, hogy egy valóságon van a szőben bepillantásunk, ami a **HALO** második részében már tapasztalhatunk. Nem mehetek el szó nélkül a pályák felépítése mellett. Félrelehet most azt, hogy minőségében milyen, az úrbázis-belső, nyitott terepszakaszok nem kizárólag nyitottságuk mértéke, hanem az őket leleplező grafikai elemek által is sejtetni vélők, hogy mi volt a forrás az ötletnek a játék tervezési szakaszának a folyamán. Az óriási, egy félre emelkedő lézernyalábok, ragponti mérők, átszág alakú épületek, az üvegfalasok hada, a liftek, de szinte minden egyes kis elem, kisgömbök a dea vó érzését erősítik bennem. Ennyire látványosan azért kó- lón nem kellett volna nyúlni... és akkor ott vannak a fegyverek (idegenek és emberek egyaránt), a használható föld, légi és űrhajó-művek - melyekből természetesen ki lehet rágatni a vezetőket; most már tényleg li kellett mondanom, hogy egyetlen építész, önálló ötletet sem tudok felmutatni a designerek. Szóval szinte az ötletet nem pusztán ellopják, hanem tovább, ill. összeharcoltban bírnak közel a kötelezettség gyűrűk, melynek eredményeképpen a jelenlegi konzolgeneráció eddigi legmonumentálisabb sci-fi armadodóiját sikerült találniuk valami egészen elképesztő, általam eddig még semmilyen platformon nem látott formában.

PSI

Telkitűnik az nagy hamarjában az irányítást, hogy az után elemelhessem a játék két arcát: a nagy volumenű, világmegevalós interaktív-fantazsziákat és a példátlan bugos, hibák garmadával teli játékok. Dühjében: jobb karra kamerapozícionálásra, bal karra a karakterünk mozgására a lehetőségeink (ha még említhetném volna külső nézőpontból irányítjuk kedves füstszempilót). Az A az ugatás, a B a bonyó, tehát a lényekkel való küzdelem, az X a bot, az Y pedig a jobb kéz választó gombja, melynek a fegyverek felvételénél, kulajdoságok kézzé átváltásán lesz szerepe. A





két rommá: értelemszerűen a bal, illetve jobb kézbe helyezett fegyver vagy PSI tulajdonság – akár együttes – használata (két újabb lapos: PSI Ops tulajdonságok és HALO kétkézes fegyverhasználat). A fehér gomb a gránát, a d-pad pedig a tulajdonságok kiválasztása. Gyorsan kussál át milyen adta, a kezdetben az Auralis fajjal kapott, majd később önállóan elajándékozható psi-tulajdonságokkal vértesszétjük fel magukat...

Aeon pulse: olyan, mint egy óriási iontórázó, közepes sebességgel. Látványos, de nem a legjobban használható lények ellen (a repülő szerkezetek ellen viszont hatásos).
Lit: tárgyak, lények mozgására, leváltására alkalmas, rendkívül hatékony tulajdonság, útszámom dobhatók vele az ellenségek a pályáról.
Nagotte: pajzs. Energiapajzsot hoz létre ideiglenesen, melyet az egyetlen baj az, hogy a nagyobb lövedékek bizony áttörhetnek rajta. Nem alkalmazom a játék folyamán.

Slatter: beteg dolog, én mondom, az ellenségek plazmafegyverrel való fogyasztását teszi lehetővé, melynek eredményeképpen a kiszáradt ellenségek könnyen elbánnak.

Surge: az útból mindent elkorcsosít energiaváladékot csak kinyernek, hanem tárgyaknak sem utunkból való azonnali eltávolításra is alkalmas. A legjobban használható, lefelé weapon a tulajdonság, szinte ennek egynek is használható játszotom végig a programot.

Timeshift: időgörgő, használataval korábban kisebb dimenzióúgrást bír végre, így gyorsabban tud haladni, illetve nagyobb biztonsággal térhet ki az ellenségek kezébe.

Két dolog érdemes tudni: az elajándékozható tulajdonságok is használhatók során egyre magasabb szintre emelkednek, magyaráz jobban szabozó, hatékonyabbá válnak. A másik fontos dolog, hogy a képernyő bal sarkában látható psi-energiacsík (a jobb alsó sarkában látható életérő-összehasonlító) mindig újratöltődik (úgy is HALO). A nagyobb ellenségekkel alkalmazható talán azt is, hogy ha túl sokat megvárunk, akkor egy ideiglenes bővíthetünk kiadjuk, majd teljesen visszatöltődik az energiánk.

Kézfegyverek is szép számmal akadnak a játékban, idegenek és emberi faj által gyártottak egyaránt. A pízstolyok (H.A.Z.E., Faust, Taron) és a nagyobb kaliberű géppuskák, géppáncsok (Darkfire, Discard, Kaul, X19, Fury, Stalker) mellett természetesen gránát, páncéltörő (Tallmage) és rögzített lézertörő-változat is használható, ez utóbbi a legjobban sebész, legutóbbi cucc.

FACE / OFF

Nem látom még bugosabb játékok az Advent Rising-nál. Több alkalommal kényserültem a menet közben automatán aktiválódó HALO checkpontokat újratölteni, mert nem aktiválódtak olyan scriptek események, melyek lehetővé teszt volna a továbbjutáshoz egy-egy pályaszakaszon. Volt olyan, hogy egy teretben csak akkor nyílt ki az ajtó, amelyen tovább kellett volna mennem, ha hagyom, hogy lezáruljon az ajtó, ohonnan jöttem. Amikor az ajtóból állo, néha az előző pályaszakaszra vissza-visszamenekülve löttem ki az ellenségeket egyszerűen nem nyílt ki az ajtó, ami a továbbjutáshoz feltétlenül szükséges lett volna. Szó-

GRITCH SCOTT KADIN GYORSTALPÁLÓ

A könyvkiadással először a tudományos-fantasztikus műfajban találkozott (Hot Sleep és Capital novellák), belekötölte a fantasy-be is (Songmaster). Mégis talán legismertebb műve a Végjáték (Ender's Game), ami 1985-ös publikálása óta az egyik legnépszerűbb sci-fi regény. Mind a Végjáték, mind pedig folytatása, a Hottak szószólója (Speaker for the Dead) megkapta a Hugo-díjat és a Nebula-díjat is, ami Cardot az első (és 2004-ig az egyetlen) olyan szerzővé tette, aki egymás utáni években mindkét díjat elnyerte.

Műveit a mostanai sci-fi regényekből állnak. A Lost Boys, Treasure Box és Endchantment regényei a Melység című James Cameron filmből regényváltozattá, a Teremtő Alvin sorozat és a Postwatch alternatív történelme, vagy a Doug Chiang-gal, a Star Wars művészeivel együtt alkotott Robota mind újabb és újabb oldaláról mutatják be az író.

Írásait részletesen kidolgozott szereplők és morális kérdések jellemzik. Ahogy Card nyilatkozta: „Mindannyiunkat foglalkoztatnak az erkölcsi kérdések: nemesség, tisztesség, boldogság, jószág a dolgok, melyek az életben számítanak, de tökéletes tisztaságukban csak a regényekben mutathatók be.”

Regényeinek egy része, mint a Stone Tables (Kőábrák), ami a bibliai Mózes prófétaáról szól; a Women of Genesis (A genezis asszonyai) trilógia; a The Folk Of The Fringe története; a Szentek, mely a Mormon vallás úttörőiről szól mind kifejezett vallási témára épülnek. Más műveiben a mormon hit hatása kevésbé nyilvánvaló: az Homecoming és a Teremtő Alvin sorozatok részben a Mormonok Könyvére, és a vallás alapjaitól, Joseph Smith-nek életére épülnek, de a többi műveiben is megfigyelhetők a mormon világnézet finom alkalmazása (mint amilyen például a Végjáték sorozat későbbi részében Xenocide (Felfejtés) és Children of the Mind (Az émi gyermekei) szereplő, minden élet átészívő szöveg, vagy az élet és halál kérdése).

(forrás: Wikipedia)



zával vannak olyan helyek, melyekbe visszafordíthatatlanul be lehet rogni: legyen szó akár dzsippel, tankkal (kénytelen vagyok hangsúlyozni, HALO-lap), vagy akár gyalogszerrel való közlekedéssel. Mennyit ányázom, el nem tudom mondani. Szintén hihetetlen volt számomra, mikor a szövetséges idegen lények melyek kísérték egyszer csak megálltak egyhelyben és nem jettek tovább velem, csak újrátöltéssel tudtam rávenni őket az új folytatásra. Lucatjával akadom többször újrakiváltható, de működő létre, ezek szintén sok fejtelést okoztak számomra, hisz még az első lucat bug és újratöltés után nem voltam teljesen tudatosabban annak, hogy ez az egyik legbugosabb játék, amit valaha láttam. Bárban mondhatom tehát, hogy személyben bármilyen kis részen aludtam a játékban mérlegeltem, hogy megéri-e egy visszatöltés megvárakozni, hiszen lehet, szí nagyon valószínű, hogy nem is vagyok a hiány, hanem egészen egyszerűen egy bugba botlottam... Az egészben az a leg-szomorúbb, hogy mint azt már említettem NAGYON nagy a valószínűsége egy esetleges Live bugnak... szegény. Az irányításról inkább nem mondom semmit, az első fél órában, a training inkább nem mondom semmit, csak nem vágnak a földhöz a jór, pedig meg nem szoktam... szerencsére azért adtam a jobb – esélyt a játéknak és nem bántam meg.

Az érem másik oldalán vannak a zenék és a hangok.



létára lejtészdő, és sajnos a főszereplő, illetve az emberi faj számára beláthatatlan következményekkel járó Exodus: a vizuális összehatásba értemmel lenne belátni, csak a felület, egyszerű szemléltető priviligium az, hogy ne vegye észre a játékos a filmek és a videójátékok hatásmegszégyén való csodálatos kényszerét. Ha figyelembe vesszük, hogy az általa animációk gar-madójában látható, immi tereken játszódó monumentális csaták interaktív részesei lehetünk, akkor bizony állíthatjuk: hibát a sok bug, a hangulat győzött.

NINTE ÜGY

Nem akarom túlmagyarázni a dolgot, de nem azt ha tisztázzuk, hogy a legjobb sci-fi játékok egyike miért csak hat pontot ér. A grafikai és hang bugok külön-külön egy-egy egész pontot húztak le a játékok az elszámolás során, két pontot viszont simán megért az irányíthatatlanság mértéke, illetve a sok kis egyéb bug, amely pályák többször újrátöltését követelte meg. Szomorú vagyok, mert felelősen jó a hangulata ennek a játékmenetben egyébként a játék felmutatni nem tudó játéknak. Egy egyszerű, de monumentális lövöld, a HALO által támogatott úton. Remélem, hogy az Advent Rising a hibái ellenére is sikert fog aratni és remélem, hogy a következő két rész is el fog készülni. Remélem továbbra, hogy a Mojang legközelebb a sűrűt a projekt mielőbbi befejezését és így az alapos tesztet és bugfixet is megtehető mennyiségű idő fog rendelkezésre állni...

[Dae]

suffocation@japan.co.jp



A hangok iszonyatosan bugosak, hasonlóan a játékmunkához és a grafikai elemekhez, hallgatnak hangszórak mindenféle megmagyarázható ok nélkül, esetenként kimaradnak vagy menet közben csak úgy eltűnnek, sajnos még csak az sem mondható, hogy a forrásuk minősége jobb a közepesnél. UGYANAKKOR a zenék a legjobbak, melyeket játékok eddig hallottam. Csodálatosan megkomponáltak, mályék, érzelmet korbácsolnak, egyszerűen fantasztikusok. Használom kell hogy nyilatkozzak a grafikáról, amely egyszer-

rűn felelmes. Az egyes elemek ha megnézzük külön-elegyenek láthatnak, de amint lejátszódik a szemünk előtt az egész pelda nélkül álló világok tűnnek el a szemünk létára és mi eznek az eseményeknek mind-mind részesei vagyunk. A hatalmas, szétszóródó űrhajóval való menekülés, az annak az éppen tengerbe süllyedő roncsban való menekülés olyan hihetetlen élményeket nyújtott, hogy csak találgatom a színt. Nem kevésbé taglazzott le a dungszeiben, szempontban játszódó sok kis movie-val szabott, rövid részekre osztott akcióhullám, a szemünk

MARTIN BELESZÓ!

Úgy adtam oda a játékok Dae-nek, hogy ez itt a videójátékok 2001 Utódasszárja. Úgy látszik, nem is mondtam nagy hülyeséget... Fele részben brilláns, fele részben csapnivaló sz'r. Pont, mint a film!

ADVENT RISING

MAJESCO GAMES / GLYPH

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

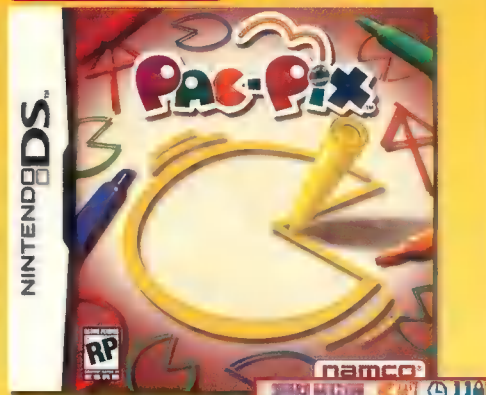
1. Játékos

xbox live, 1 mentés 8 blokk

✓ a legmonumentálisabb sci-fi játékok egyike

x bugos, egysíkú

6 pont



Mon Dieu, még egy Pacman játék, hát ennek sosem lesz vége? Ha a Namco-n múlik, akkor bizony nem: egy már bejáratott franchise-t nem szokás csak úgy elveszíteni, különösen akkor nem, ha mind a sorozat, mind annak látszó gyakorlatilag egyidős az informatikai eszközök adta szórakoztatással. Bizony ám, a kis dundi sárga gömbök pár héttel ezelőtt tolltölte be 25. életévét, ezzel pedig nemhogy Mario-t, de még a Pongban látott két pálcikát is leelőzte a Kaszás érintéséért folyó küzdelemben. Vegyük elő az abukusz és kicsit jótádozzunk is számunkra az árkád gépeket a világ legnagyobb pályázatszámban legyártott masinájára, debütálásának évében mintegy 100.000 kabinat várta az éremdobla kiskálykát, akik meghálálják a kalandokat – 20 év alatt több mint 10 milliárd játék ment végbe. Azóta megismertük a cukri rózsaszín masinával felicimázott asszonypajtiát, kalandoztat 3D-ben (és még fogunk is a jövőben), most pedig stylus-t ragasztva egy kisbé megreformált, változatban új szériává avanzsáló koncepcióval nézzük farszemettem. Itme ■ **Pac-Pix**, a DS első, ám nem utolsó Pacman játéka. Hurrá!

A megszokott szürke labirintus helyett ezúttal egy vadonat új játéktér és megközelítés váltotta fel a már bejáratott rendszert. Immáron nem apró feltér élneknek van fánivalójuk, hanem a változatos és állandóan mozgó ellenfelekkel, Pac-Man ugyanis roppant mód ki van éhezve egy kis szőnyavádlásra, ám egyedül nem képes elfogasztani a teljes svedosztalt. Ragadjunk stylus-t, legyük az érintésképernyőre és rajzoljunk sárga kis gömböcöt, alig másfél másodperc alatt. A könnyed tutorial gyorsan és hatékonyan bevezet minket a felpörgő digitális formációk ellenének művészetébe. Amennyire kelletlen begyakorolunk hűsünk előre kelését, indulhat ■ tényleges játék, mintegy 12 fejezetet keresztlük, melyek 5-6 pályára oszlanak. Minden egyes szakaszon adott idő alatt előre meghatározott számú ellenfél bekebelezése ■ cél, a sort olykor az egész képernyő betöltése boss-ok zárják. Elérte helyett Pac-Man úgynevezett fénypálya rendelkezik, ennek figyelmére, hogy a kijelzőről történő lemozgása után hűsnyolc helyt (újrapályázni) – Pac mellesleg a masina felé szegemmen lévő LCD-t is birtokba veheti, ahol egyfajta második dungeonban gyümölcsöket és egyéb pontnövelő tárgyakat vehet fel. Ennek elkerülése végett irányítás roppant egyszerű, horizontális vagy vertikális vonalakkal egyfajta pörzör/keretet hozhatunk létre, az követi fűszerszállat.

Hibák ■ fentebb felsorolt kértlen lemozgása után, a pozitív vonásokkal ezzel végre: a revólúció áramgömbben nem elég a sikerhez a mint a Yoshi: Touch and Go esetében, ■ alapötlet itt is kifulladás egy-két fejezet után. A változatosság tehát hiányra vet gótot annak, hogy a Pac-Pix-et mint a DS képességeit végre maximálisan kihasználó, remek szórakoztató nyújtó produktnak kezeljük. Kór érte!



PAC-PIX
NAMCO
MÁS VERZIÓ: N/A

grafika	átlagos
játszhatóság	jó
szórakoztatás	közepes
zene / hangok	közepes
hangulat	közepes

1 Játékos

✓ remek alapötlet, könnyed szórakoztatás
x gyorsan kifutott

6 pont



„Nem tudom, kinek mit jelent a nyitócím fogalma, de számomra két dolgot. Vagy egy minimális fejlesztési időtől összetett termék, melynek a cél, hogy az első két megismerve silány minőségűtel is megjelölhető legyen realizálni, vagy pedig igazán mérföldkővet.” – írta volt Vega mester előző számunkban publikált PSP tesztjében. Hogy tisztában legyünk a dolgokkal, már itt és most, az első hasábjain szövegezzük le: a **Ridge Racer** DS inkarnációja nemhogy az első kategória csapatát erősíti, de maximálisan kimeríti a silány munka fogalmát. Ami a Sony konkurens masináján jött-pokk kiemelt, ■ bizony a Nintendo handheldjén alaposan megbukott. **Borzalmas játék**

Ígaz ugyan, hogy nem akar többnek látszani mint ami – a régi jó árkádversenyek aranykorát próbálva a főké legmelyéről elcitolni a szemem – de ez nem elég ■ Nirvánába jutásához, főleg akkor nem, ha ilyen minőségben próbáljuk lehasználni az ember tartán. A vezetési modell felett annyira eljött az idő, mint ■ hétvégién ■ könyvből kiejtett papírsíj sajton. Az ellenfélnek haljait saját negykerünk lepatton róla, természetesen hatalmas sebességgel, míg az ellátót deklivens vigan hajt tovább, köszönhetően az általunk adott kis lökésnek. Ugyanez vonatkozik a roppant szűk pályaszakaszokra, ■ briliáns vezetési készségeket igénylő talpon maradási ■ lehető legváltozatosabb akadályok próbálják halálra kínozni, így a nagyobb versenyoszályba lépve már nem is a többi idővel, hanem magával az irányítással kell harcolni – pedig a bő két hónapja tesztelt Asphalt még nem használta ■ érintésképernyőt, mégis milyen vigan el lehetett boldogulni vele. A Ridge Racer touch screen kompatibilitása kimeríti a közörlődő a saját pozíciótól jelsz térkép ki-rajzolásában (melynek így semmi haszna, az lenne a lényeges, hogy a többiek merre bök-laszak), a körüli számlásokban, valamint egy roppant csomány kormánykerék felhúzásában. Utóbbit a három irányítási metódus legnehezebbé, ■ stylus-szal való navigálás botránnyos kifaroklással, de nincs is rá szükség, precíz mozdulatok használata lehetetlen feladat, a baltóval kiforgató pályák nem adnak rá lehetőséget.

Hibák ■ versenyzőkarok megnyerésével elérhető újabb és újabb autók hada (melyek bár ugyan az adattal szerint eltérő paraméterekkel bírnak, jöttek egyáltalán nem igényelnek más megközelítést), a felháborítóan kevés útszakaszok – melyek ráadásul ismétlődnek, gyakorlatilag három színt változtatva egyenest a kempetizáció – ha az egész kasszettel, ráadásul olyan ronda, hogy minimális hegesztésszerűségben kell rázni. Elég megtekinteni a cikk mellé besztűt képet, de a legjobban akkor jár az ember, ha a PSP verzió mellé rakja: az asztalcsúsk és a környezet elrendezése megegyezik, ■ minőség tekintetében olyan, mint ha egymás mellé tenne a jó Greg Stuntt és a Gran Turismo 4-t / Forza Motorsportot. Szóval, nem vesztésges: pont, mint maga ■ Ridge Racer DS.



RIDGE RACER
NAMCO / SONY
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika	átlagos
játszhatóság	jó
szórakoztatás	közepes
zene / hangok	közepes
hangulat	közepes

1-6 Játékos LAN

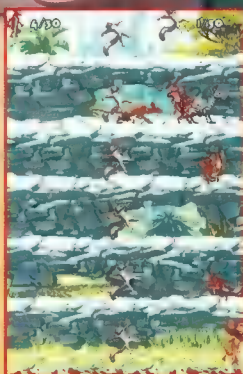
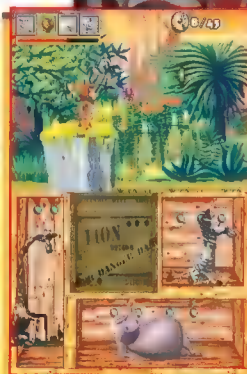
✓ árkád hangulat
x idejétmúlt vezetési modell/grafikus

4 pont

MADAGASCAR

egy-egy pálya kivégzése nem tart tovább pár percnél, nem beszélve a filmből kiállított képkel díszített kampányról, ami a maga szalad kis pár órák kalandjával nem nevezhető éppen életünk legnagyobb kihívásának.

GBA-ra való, egyértelműen az alsóbb korosztály számára belőlt nehézségi fokával és „össze-



Vagy egy már bizonyított, tényleg remek munkát kiadott csapatot, kíméljük annyit pénzt, hogy még a számukra legszentebb dolgokat is örömmel adják el bagóért, aztán bízd meg őket a divathálóm megjelölésével. Igaz ugyan, hogy a Shrek „duológia” egész remek kis popcorn movie, az azt követő Cápamészár sajnos ez már nem mondható el. Hiába, keltették a piac, aki gyenge az elbűk, de ez nem is baj, nem káre annyire érthető a dolog – persze amíg van benne annyi potenciál, hogy a Happy Meal menüként lehet csopni az akciófigura hegyek, addig nem szabad ám letelni a lantot! A **Madagaskár** ennek tip-

kus példája, a filmszínházakba csalogató előzetesben az alig 80 perces alkotás összes poénja elhangzik, így egyetlen indok sem marad a meglekintésért lábbal egyének kezében.

A JÁTÉK

Hamburgeres álmokfutás kipólvá, kisiskolák ki vannak elégeve, mi maradt még? Természetesen egy villámgyorsan összedobott játékváltozat, dobjunk a goleknek is egy csontot! Igaz ugyan, hogy DS-re jelent meg a produktum, csak azt nem értem, hogy miért: az égvilágon semmi olyasmi nem mutat fel, ami indokolná a platformváltást, leszámítva az elmoradhatatlan, csebe a masinára készített minigame kollekció.

Ne szaladjunk előre, nézzük az alapanyagot. Adott egy rezervátumra elegendő, New Yorkba zsúfolott állatsereg, kik a sokaság napi attrakciók vezérlésével titokban szökési tervet dolgoznak. Ki szeretnének látni a Nagy Alma forgatógábol, hogy végre tényleg szabadon, fajukhoz méltóan tengessék mindennapjaikat, idegesítő átkozatok és gondozók nélkül. Ahogy az lenni szokott, a kis kompánia sikerrel jár, ám Madagaskár szígeite tartogat még meglepetéseket...

Nem úgy a program. Klasszikus platformer, a műfaj alapvető szabályaihoz igazodva, tartalommal és egyedi mozgatórugók nélkül. A remek kis tutorial villámgyorsan előhúzza a kalapból az összes elérhető mozgást és a főbb szabályokat. Adott négy állat – vizsló, zebra, oroszlán és zsiráf – eltérő képességekkel, testfelépítéssel és személyiséggel. Minden egyes szint A pontból B-be való eljutásból áll, meghatározott számú, ám opcionális éremgyűjtéssel egybekötve, terep és egyéb akadályokkal tarkítva. Ezek a csapdák lehetnek továbbjutást gátló blokkok, rosszabb esetben viszont más fajhoz tartozó egyedek. A magosban repülő méhraj csúnyán összecsapkálható szegény égiszeslénkel, míg a vízben a csikós kólas nem boldogul. Illyenkor jón képbe a Sebne Wulfból kékcsiszról „kaszálható”, valamint az érintékpárral: a helyhez legjobban passzoló szereplő szílvéjére bökve máris végmegy a transzformáció és megoldható válik a probléma. Egyszerű? Az nem vitás, csak a módszer megkerüléshet, lévén a váltás a flippergombokkal is lehetséges, ehhez nem kell másodikk kijelző. Mit is mondhatnánk még a produkumról, hiszen ezzel kiveszünk. Nem tud se időbőrt, se kiveszünk, de azt legálább jól, egy rövidítés metrózós alkalmával élvezet elkapni, hiszen

teltségével”, remek hangulatával ám emészthető platformerekre ehhez játékosok számára villámgyorsan unalmassá való színfelvetel nem ajánlódnam senkinek, csak és kizárólag azoknak, akik nem tudják mivel leküzdik csemetéjüket – deők is inkább adjanak lapot, vödört ár gyerek kezébe, különösen így nyar idején.

Wilson





akterrel, áruhákkal és páfordulókkal. Magval földjén több száz éven át bekebeleztek egymás mellett a tucati királyság lakosai, ám egy nap teljesen váratlanul az eladagolt kasszességes uralkodásról híres Grado leharango egykor szövetségesét, Renos-t. Elmenekült nincsen esély, ám mielőtt az ellenség vérmes reményes beteljesednének, Eirika hercegnő és bátyja, Ephraim elhagyják szertelét otthonukat, külvárá pedig fellerekednek,

már említett környezeti – a kő közé réteve – nyitólátó gyakorlatilag védve van bármely egyetemen, ez pedig rettenetesen fontos, a csapat minden tagjára szükség lesz, az elhalasztott harcokból a kasszességek fel, például nehézség, erre lehetőség az NPC-kkal való találkozás alkalmával lehetséges, ám egy több csatát tülelt veterán sokkal értékebb, mint egy frissen besorozott zsoldos.



2003. november 11. Megjelenik a Fire Emblem GBA-ra szánt verzió, a világ kifordul a sarkából, a emberek kábultan próbálnak szabadulni a játék megfogható bilincselő meglehetőségek, megalkotnak az első rajongói klubok, végül megkezdik az első templom építést – innán, ha ad 1: retetelenen be lennék rúgva, ad 2. ha valóban pókalan sikeres lett volna az 1991-ben NES-en rajtolt sorozat első angolul megjelenő kiadása. Igaz ugyan, hogy jelentős példányszámú sikerült értékesíteni a platformon idegen stílusban mozgó produktumot, ám korántsem lett olyan népszerű, mint az a minden képzőlettel felülmúló kollektív 95-100%-os pontozás alapján gondolkodó ember. „No problem”, mondja ékes angolul a tesztész és a kereskedelmi igazgató, adóknak ki egy folytatást, lassuk ezúttal ráharap-e népi! Az utasítás az osztalon, második epizód a keményebb. A **Fire Emblem: Sacred Stones** jött, látott és győzött: közzétesz let.

HISTÓRIA

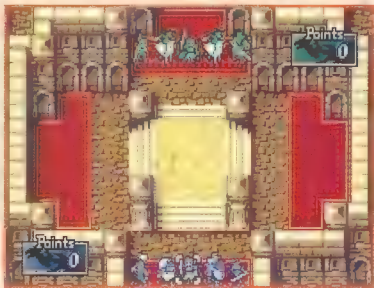
Handheld játékokat szoktalan, epikus méretű és bámulatos apródetalussal összerakott világ ad pedig a történeteknek. Vádatot új kontinens, kazalnai kar-

MARTIN BELESZÓLI

Nem egyszeri game, kell egy kis idő, amíg lazán el tudsz majd igazodni a menük, fegyverek és felszerelési táblák, de ezután szombat a vásár. A Fire Tactics és a Tactics Ogre mellé kötelező darab a gyűjtőmániában!

hogy kiderítsék az átlós valódi okát. A több lejezetre bontott cselekmény első feleben Eirika vonhajuk irányításunk alá, ám az események forgataga úgy hozza, hogy a kaland folyamán dönteni kényserülünk a kommandozni kívánt vezér személye felől – a többszörös végigjátszás lehetősége így már adott és jóvalt is, lévén a káros minden darabkáinak felhasználásához illik ismereti a másik oldalon lezajlott dialógusokat és történeteket, melyet a személyi arcképváltoztatás, akár több perces párbeszédök bontanak ki. A bányász játékok az ezeket kiáltó körre osztott harcok teszik ki, melyek kísérletet hasonlóság mutatnak a Advance Wars-ban láthatókkal. A dolog praktikája, hogy a fejlesztési munkálatainak valóban a AW-1-jegy csapat végzte, ám a remekül bejáratott koncepció valójában alanyunk első epizódjában mutatkozott be, majd a Super Nintendo megjelenő folytatásában lejezettek ki. Lényeg a lényeg, adott egy akár 100 téglalapra osztott terület, rajta számtalan épülettel és ellenséggel, valamint eltérő talajfajdosokkal. Minden egyes egység eltérő paraméterekkel rendelkezik, ez pedig mozgási sebességét is meghatározza, így fordultat elő, hogy az orderné pániceba bújhatott lovag 10x olyan lassan teszi meg ugyanazt a távolságot, mint a pozitívon segítségért bolygva. Mind ezt, mind a védőzónák értékeit befolyásolja a

Mi teszi az egészet olyan szesziszű? A stratégia. A változatos karakterosztályban mozgó egységek megtelepítéskor alkalmazni módjában kipuhatolva, majd sikeres használat. Taktikázás mellett, egy rossz döntés alapján változatható meg az erőviszonyokat, így senki se féljen újra és újra megpróbálni megnyerni egy csatát úgy, hogy egy kedveli szereplőjét mindenképp életben tartsa. Mert bizony itt lesznek katonák, a moronitással megtört párbeszédök, a lassan felszínre kerülő szövetséges kapcsolatok halálában mindenki rá fog jönni, hogy itt nem egyszerű digitális karakterekről, hanem történettel és – filvít, ám mégis realitás kőn – személyiséggel rendelkező emberek, akik hisznek valóban és mindent megtesznek azért, hogy ezen ne essen csorba. Az életüket is kész feláldozni országukért, a népi és a királyi: ez pedig a legbecsületesebb dolog az egész világban.



VÉGSŐ

Bár a Gameboy Advance korszak még korántsem ért véget, a több száz kiadott játékok átváltozva bizonyíthatóan, hogy a Golden Sun uralt trónon jut hely a Fire Emblem: The Sacred Stones-nak is. Az AW órá nem játszhatunk ilyen kiforrott, rapponál jól összerakott és bámulatosan szórakoztató, hihetetlenül adótlós stratégiával. Az élmény a tucatnyi ponton elágazó történetnek, a hosszú kampányoknak és a minden percében izgalmas, a végigkísért fordulatokat tartalmazó epikus történetnek hűla megköszönődik, így a polcai lemeve évek múlón is olyan kellemes csaták vihatók, mint az első találkozás alkalmával.

Wilson

FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

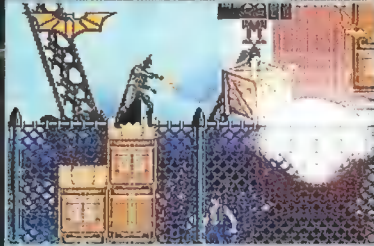
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

KIADÁS
KIVÁLTÓ
KIVÁLTÓ
KIVÁLTÓ
JÓ
KIVÁLTÓ

1-4 Játékos, system link

✓ szövevényes történet, tökéletesen összerakott rendszer
x az nincs neki sok

9 pont



A screenshot from the video game Super Mario Bros. 3. The scene is set on a bridge with a blue railing. A character, likely a Koopa, is standing on the bridge. A yellow sign with the number '7' is visible. The background features a large, ornate structure with a red and white patterned section. The sky is blue with some clouds. The bridge is supported by pillars, and there are some small, dark, bat-like creatures flying in the air.

a fizikusok idejéről effektekkal feleltetőbbé téve,
 Külön
 A csőrengőszere a közben
 nem töltődve ur-
 az ötödik áll a paleolitikus
 ol használatú
 állnak elő, agins
 losan mint b
 és az értéket felmutatni nem képes
 az egy
 GBA-s a min
 az eredeti of the Joker a min
 az b
 az a ki a b
 nezen a jövő hi
 Tárban

EA GAMES / VICARIOUS VISION	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

✓ kiváló animációk
eggyediség teljes hiánya

6 pont

bában a napban bizony nehéz helyzetben voltam, mivel igen sok és igen hosszú leveleket kaptunk tőletek. Attól pedig külön sokat kaptam, hogy gyakorlatilag minden második levéllel mellettek te is bízod válaszleveled. Természetesen nagy örömet nyújt, és én becsületesen válaszolok is fogok rájuk, csak elképzelhető, hogy legröszsább esetben néhány hét kelműl megvárhatod a válaszomat. De ha a késedelem sajnos vonatkozik a fórumos hozzászólásokra, és az én címre küldött emlékre is, Viszont mint ahogy eddig is, ezután is mindenre fogok válaszolni, amennyiben megkapom a levelet / hozzászólást / emailt, csak légyis legyetek türelmesek. Ja, ami a nekem küldött email-eket illeti: NEM DOPPINGOLÓK, SOHA NEM IS TETTEM, ÉS NEM IS SZANDEKOMBAN. Martin csak viccelt a főmegnévelőkkel, és a főmegnévelők is csak viccéltek, teljesen hétköznapi táplálékot jelentenek, pl. fehérjét koncentráta, por formájában. Na, ami pedig a Csevegőt illeti, nem szokásom, de most keményen kellett vágnom, sőt néhány esetben kicsit le is rövidítettem a mondatokat, hogy minél több szöveg férjen be. Sajnos még így is maradt lelet. Eppen amiatt most ki is hagytam a sztorizást, aminek hatására egyesek tetszésük kispárnyájukat, mások pedig pezsgőt bontanak: „A főmegnévelők pádom! Már kértém Martin-t, hogy ne beszéljen a főmegnévelőkről, mert nekem szillogist kellett lennie! Levegőtől fogok kapni, meg én várakot, meg bűtényt, meg borítékot, meg érdéklődést az olvasói a mellékzám után... Látod Martin-t mondom, hogy sztorizás csúszni beletélt a köz-“

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

meggy. Azsemm nem (ide hozom én), és azt sem, hogy nagyon messze el egy adott zónán keresztül, hisz tudja, hogy ez valószínűleg sosem lesz olyan, sokkal jobba nekem egy Napsugárban, ott félábránd, és sokan panaszkodnak, hogy a világ legrosszabb. (De hát éppen ez a lényeg, hogy ezek a karakterek nem valóságszerűek, hanem csak a képzelet, és hogy ottálgbármikor a hátsók? Egyébként nem látom az „A csereposzt” ban szereplő Keanu Reeves-et. Amerikai focistát láttszot, és ott elég kis volt gyűrné. Mellesleg szeretnék elosztani egy tévhitet. Minden létező fizikai sportágnak doppingolnak. Ez egy nyílt titok, csak a laikusok nem tudják, mert a sportolók nem beszélnek a gyókekről, csak a kúntok beszélnek. A híres vizeletvizsgálók trükkölő már 6 éve is hallottam. Szintén a laikusok szokása, hogy a testépítőket veszik elő, mert rajtuk a „legfájdalmasabb a hatás”. Ami Schwarzenegger, és a többi korábbi abszolút szívesen szednek néháyféle drogát, és a vizsgálaton is nagyon sokan szerelik, sőt imádják őket. Meg Martin is bevallotta nekem egy gyen-

szobát egy szállodában 50 euróért. Reggel beülsz egy taxiba és odaviteted magod a bulira. Neked is mondom, 2005 van, manapság már nem abból áll egy utazás, mint ■ '80-as években, hogy 4 hónappal előbb el kellett kezdeni a tervezést. Martin)

Hedves 57-es pályán Tóvábbra is remek az újság. En Lendhes Márton vagyok. Ajkáról! 14 éves vagyok, PSZ-m van. Remekre sikerült az ÉJS bemutatkozás. Mertin bácsi, te Remek szívért! [Tévedés, mert tud semmit], ő csak a csajokat és a pasikat sajnál. Liquid és Wilson készítették. Krisz: [Jáé, a Krisztian nem akar tovább náink dolgozni. Márton:] Még az is elavotlann, mint én érdekel, mennyi szilárdított. És teljesen igazgatok van. Semmi értelme a neigten konzoknak. Kő, most tőlöz-tan, mert mindig kell egy szebb, de Ez beszélgetések pór haverai, amikor jösztek az MG63-mal. Vannak ezek a gyngyszemek, mint pl. az MG63, a tek-... [Akkor] az Zala megyei... [Mertin:] Aha, a nout! 30 Arad, minden egy jó mrdm, amiről amiről egy ilyenval jöszteknek. Most minden [jén ilyen lesz]. * Most kapunk majd PS3-ot is Half-Life 2 minőségű játékokat. [Ohh, hát arról annak sokkal bővebbet játszottam.] Krisz! Akkor hal a busszélekedés? Mert azért író



és pillanatokig, hogy a Conan volt annakidejének kedvence. Pont a mestertől várta meg a legjobban, hogy egy feleslegesen megszósztal helyett inkább őt felelevenítse néhány régebbi emlékei a '80-as évekből, pl. az agyonszételt álmodósodó Rocky karaktered. Kriszti! (Krisz ébresztő, 2005 tav. Martin) Miretelőtt figyelmélen néztem volna meg a képeket, de a képek nem voltak megállapított a „Kincs, ami nincs” klubjában, és könyvtárolon csopát mértem a maroknyi kritikusra. A Boss-szal kezdjük. Kriszti! Bosszint üzenem, hogy én is rajongója voltam a Pokemonnak. Mikor először láttam a sorozatot, rajongószámomban még a Pokemón Stadiumot is megvettem, ami legalább egy Gameboystól vérszűk semmi sem. Ma már (17 évesen) már animé sorozattal és filmnal bírok ismerve kijelenthetem, hogy a Pokemón az egyik legjobb animé sorozat, amit a világban láttam. RPG játékokban jött a belőle az ötlet, hogy a játékokból is elmondható ugyanaz. Valószínűleg azért nincsenek a dvező hangok cíkek az 576-ban. (Szerintem nincsen semmi baj sem a Pokemonnal... pedig a játékadapcióikkal, de attól még lehet, hogy igazad van. De nem hiszem, hogy a tesztszók között olyan sok anime, illetve Pokemón szakérő rohangán, így biztos nem ez a keserűség hangulati cikkeket okozta. De a Pokemón nem az anime, hanem a gyemén az a Pokemón témához. Krisz! Rejlen az irányonyomom... bántam meg a leírásnak adott mániákuksul / film és Pokemón rajongókat, de az kikíváncsolt belőlem. Tisztelettel lát olvasókat: T. Gábor, Budapest U. Elkezdem letölteni a Level Up (régebben Net Level) írást és az adósokat, és miután látom Dó, már értem miért szűk stáboltó...! Mellesleg: így fog csavó. (Ja, én is rhögöttem, mikor bejött a cím. Ahh, csak viccelek, még nem tudok találatokul...!)

rendezője Game Expro?r? Ludak adni valami mániát szűkölőss / élre foglaltól (T Martin, Liquid, valaki? Krisz! Ja. Kímész Lúgósolt és kivácsolt

[illegible][illegible]

Rayman 2 kivételével megtalálod a 2-es, 8-as, 12-es, és 23-as számokban. Ha küldesz nekem egy emailt, vagy bármilyen válaszborítékot, és lesz rá időm, akkor én is küldhetek neked pár kódot. *Krisz?* (Inkább ne küldjél te kódot senkinek kedves Teréz Krisztina Anya. Vegye meg a kedves PST tulajdonos a szóban forgó Konzolokat, legalább olvassa azt egy idő. Martin)

[illegible][illegible][illegible][illegible]

vesz, így soknyeker gyakorlatilag keresztül vethet a konzolokra, az ideánságának egyszerűen nincsen rá pénz. Ezért játszanak PC-n, vagy warezolnak. Igazán szertm meg akkor is jobban járunk anyagilag, ha közben 3 gépek is ténnyek. Amint a warezolást megkezdjük, azonnal megkérjük a Metroid Prime-t, pedig egy 10-est vettünk. Egyszerűen nincsen már rá időm, és nem tudnék benne újra elmélni, és különben is ott van még a második rész. Egyéb-ként nagyon becsülné más a hozzáállásod, le a kalappal Miklós. Krisz! (Ez akkor még legyen ez az utolsó lelkem a warezolásban, mert majd egyszer elcsúszok, hogy „nem vagyok a legelő- sebb, hanem a legutolsó”) (Miklós: „Nem, nem, csak eszdeli, mert az úgy helyes” Végül is Mindenki csinálja úgy, ahogy akarja. Marini)

[illegible]

Gondolom Martin is ezt tanácsolja nektek az aktualizálás, de azért én is elmondom: ne konzolozzatok, inkább menjetek ki focizni, vagy strandolni. Saslajtotok a csajokat/pasikat, ahogy tetszik, és bulizzatok sokat. (Azért csak óvatosan a napozással.) Konzolt csak esős időben vegyetek elő, és akkor is barátokkal. Külön nem kérdeztem meg, de gondolom most is tartunk egy hónap szünetet, úgyhogy sziasztok, jó nyaralást, szeptemberben görözérel visszatérünk, én legalábbis tutira. :) [Ábban a szeptemberben, amikor már nem fogsz nálunk dolgozni? Martin:]

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

ZENE

A PÁLMAFÁK TÁNCOT JÁRNAK LENT A BÍCSÉN

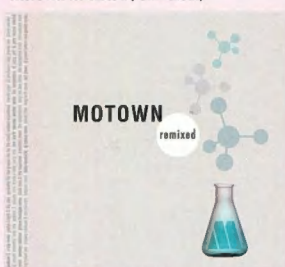
Ez a nyelvjutói elemekkel alaposan felvértezett szövegvezérlés az örvendeléses rövid időn belül (felosztó Unixex együttes „Itt a nyár újra” című örökzabájában hangzott el. Persze semmi köze a most következő lemezekhez, csak a múlt héten véletlenül belebotoltam valohol. Megesik az iyesim. Azóta ez zakatol a fejemben. Folyamatosan. Elég idegesítő. Néha ordítani lenne kedvem. Mint például most. AZ UNISEX ELMEHET A JÓ. Szóval itt van az idei hálódai szezon 3. adósza. Hallgassátok ezeket. Ne Unixeszt!

Art Brut – Bang Bang Rock & Roll /Fierce Panda/



kurencia (Blac Party, Kaiser Chiefs, Bravery), ettől függetlenül a BBR&R az év egyik legmegtérősebb pontteljesítménye. Csak így szimplán.

Motown Remixed /Universal/



letesen alkalmas egy nyugodtan tölthető, tikkaszó delután (egyik kézben egy szines kóttel, a másikban egy svéd szupermodell) zenei olafestésére. Ja, és nem foglalkozok helyet a börtöndben.

Vitalic – OK Cowboy /PIAS/



koson lazo, tókra Air-es gyöngyszem. A Cowboy electroshaz vanalkoztós (My Friend Droid, No Fun) most csak azért nem említem meg, mert a kedves előadó nem szereti ezt a kifejezést. Bosszuszó! joles...

Intellektuális olvasónk kedvéért következzenek a hónap pohárai. Paris Hilton hotelmáldáros és luxusalója a House of Wax kultúratornó után a popbizniszbe is belemaradok. Az eleddig kín nélkül tül debüt (Paris Calling mondiuké) Augusztus magasságában tódítja be az igényesebb (111) lemezborítokat. Ha van egy kis szerezésként adja a magánéleti világába kerülő masszív számolás Linkin Park is felcsúszik. A Limp Bizkit nem osztik, ellenben nem is népszerű. A zenekar új R-P-jét meg egy szögű HJLM pólus tinidőre sem tudta megmenteni a csúfos bukást. Állítólag a banda retardálói énekesé Fred Durst az ír hallatlan fekete bőrből-székeltől... Nem fogjátok lehozni, de Britney még ebben a hónapban is terhes, az arc nélküli emberről meg kiderül, hogy nem moleztó. Mintha bárkit is érdekelne!

KÉPREGÉNY

EGY KÉT HÁ, IRÁNY A LÉGIÓ!

Egri csillagok
Beszterce ostroma
Az elátkozott part
A három testőr Afrikában
Az előretolt helyőrség
Képes Kiadó, 2005



Alkalmi nyírára is furdán hangzik, tényleg létezik olyan, hogy klasszikus magyar képregény. Az egyik ma is aktív rajtvány-magazinban (Füles) folytatatosan készítő iradalmi klasszikusok és szatirikus több generáció számára birtok tartalmas szórakozást nyújtani. A Képes Kiadó emberei most jól belemlyúttak az archívumból és a szűkebb restauráció megjelölés mellett újra elkezdtek kiadni a Karcsona Pál névvel fémjelzett füzeteket. Roppant élelmes módon egyszerre két frazset kerül meg a nyomtatás és a szatirikus iradalmi kapocsból átlátható egy szűkebb Karcsona mesterséges által rajtolt. **REJŐ SZÖRŐSÉGI** az (most megjelölt) Rejő János műveit kiválóan rajzolva prezentál. Először a klasszikusok, lassuk mennyire érdekes belátnak a Beszterce ostroma. Itt, Egri csillagok kócska változatba. Először, hogy egyik képménye sem vagyok a rajongója, így a fekete-fehér füzetek világosabbá válnak és éreztet elhatárolhat vágyat arra, hogy eredetben olvasom végig Vicsukát epikus rajz sztoriját. Egyébként jó. Itt most el lehetne menni egy olyan irányba, hogy vajon meddig érdes lenne azt, hogy a mai fiatalokat olvasásra bírjuk (Hamlet rajzfilm, Anyegin uszidobok, Komor akciófigurák), csak feltélenül szükséges-e az iradalmi képregényesítés, de jobb a bekecsés, arról majd máskor. Utójuk inkább a rendkívül igényes könyvműtárból rajzolt: Rejő sorozata. A képményekben borítón a földtől valószínűleg egy félrelátó tudóra, itt most szines képmény következik. Ez valóban, a kötetek 100%-os megjelölés a borító által kisméretű rajzot szóró elvételű. En szűkebb szűkebb még hozzá lennének a kétféle hosszú, vicsos, fordulatok jelölés is, csak az már nem lenne olyan egyszerűen elegáns, mint a „szines képmény”. A lemondásokról természetesen lelakodott, Rejő stílusa, humora remélhetőleg a kis lapokból kisméretű. Hát igen, az hízom így kéne kinézni minden 2005-ben megjelölt (szines) képménynek. Szerencsére mindkét rendszeren rendszeresen jelennek meg új írásokkal, úgyhogy nem kell félni, hogy károgat az olvasmányból.

Kellemes szines és fekete-fehér képmény olvasást és ne felejtétek Franz Ferdinand a Szigeten. Ott találkoztunk Ooops majdnem elkelethet, hogy a képmények oldalozását Goris H. Zsolt és Varga „Zerge” Zoltán végezte el. Gratulál!

ANIME / FILM

I STILL HAVEN'T FOUND WHAT I'M LOOKING FOR

Amélik, hogy kilmagarázom a dolgokat, meg valom győződés, hogy ez a két film TARTOLNI fog. Azon időközben kiderült, hogy nem annyira. Ettől persze még simán úgy az ottalagidok, csak lehetnének jobbak is. Akár.

Gőzítő /Steamboy/
Műfaj: retro anime
Kiadó: Warner
DVD: D0 5.1 angol, japán; angol DTS; magyar felírat
Extrák: előzetes, workfilm, interjú, kislemez...



Na mármint itt ugye attól kéne hanyatt vágódnia az egyszeri filmnézőnek, hogy a cuccot az Akira rendező utóttá össze. Mivel ez felénk nem bír túl magas reklámtételek, és egyelőre én szaklomban beelőni az ilyen marketingmasszázsokat, az alábbiak most kisméretűek lesznek a csoportra kisméretű. Az első kategória kapocsból kócska, a sztori legnagyobb fordulatát sem lépi túl a Jókai-Rosszban igazosított színművet. Van benne technikai színi kisméretű, hízás **csa csajsi, gőztárolás apuká és egy gőz, ami gyorralgoló kisméretűen éreztetve. A végén egy repülő járművel betagazítja fél Londont. Tiszta dokumentumfilm. Szerencsére a látvány kisméretűen kárpótál a lapsi sztori miatt, úgy jól vannak megajozva a steamponks (gondolj a Wild Wild West) szerkezetek. Meg a grandiózus belső terak, meg a szereplők, meg a... Szóval a kidolgozás profi, az írási pontot azonban a filmes kamerasztészés teszi fel. Így a végén meg a kisméretű történettel együtt is inkább pozitív irányba bíten a mérleg, és bár a Gőzítő nem fog bekerülni az igaz klasszikusok közé, azonban nem kell szűkebb, hogy mennyire igényesebb az élethelegetes érényként blogoló amerikai konkurenciánál (bármilyen szűkebb: Madagascár).

9 dal /9 Songs/
Műfaj: sorozat argazmus
Kiadó: Best Hollywood
DVD: olyan szines, kizárólag VHS-en jelent meg



Az olyan filmekkel, mint a 9 dal, mindig érdekes megjelölés, hogy a felháborító kivétel teljesítménye szerkesztés előtt a film egészével, úgy csupán a dalok végéig kerültek a történetbe. Jelen ciklkünk tárgya valahol a kettő között helyezkedik el. Egyrészt a remek koncepció (egy kapcsolat felvételre kisméretűen) és a művészi rendezés garancia, hogy az alkotás bekerüljön a legújabb kor nagyonykultúrája körébe. Másrészt viszont az időtlen friss előlért óra után könnyen olyan következtetés juthatunk, hogy ami látunk most, mint egy első felépítésből álló alkotás. Mát és Lisa kapcsolata még csak változásban sem kerül bemutatásra, arról ellenben minden ötletet perben meggyőződik, hogy az első egy félrelátó az idő (gyeregjen, dundin, megjelölés, a fordulatok...). Parasz hasonlóan látszik a Ken Park esetében is, sokolyok ott a 90-es években megpólt a saját helye és célja, a 9D esetében viszont ennyire öncélúan kisméretű. Egy kölcsönös azért megler a dalok, mert meg mindig nagyon ritka az ennyire analízis film, ráadásul olyan győzelem nyújtást a zenét, mint a Primal Scream, a Blac Rebel Motorcycle Club, a Dandy Warhols vagy a Franz Ferdinand. Szex, drogok, rock & roll. Mindez egy filmben.

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Tel.: 06-70-365-0385

ÚJ ÁR!

PS2

Ace Combat 5	15990
Area 51	14990
Battlefield Modern Combat	hívj!
Batman Begins+Batman controller	15990
Burnout Revenge	hívj!
Enthusia	16990
Fifa 06	hívj!
Fifa Street	14990
God of War	15990
Grand Theft Auto San Andreas	16990
Karaoke Stage	15990
Killer 7	15990
Madagascar	16990
Medal of Honor European Assault	14990
Moto GP 4	16990
Need For Speed Underground 2	14990
Resident Evil Outbreak 2	14990
Singstar Pop Mikrofónnal	15990
Splinter Cell Chaos Theory	14990
Star Wars Episode III	16990
Star wars Lego	12990
Tekken 5	15990

Gamecube

Batman Begins	14990
Fifa 06	hívj!
Killer 7	15990
Medal of Honor European Assault	14990

Gamecube Classic

Mario Party 5	9990
Lord of the Ring return of the King	7490
Zelda Four Swords	9990

Nintendo DS

Asphalt urban	12990
Golden eye Rouge Agent	11990
Madagascar	12990
Mr Driller	11990
Need For Speed Underground 2	11990
Pac Pix	11990
Pokémon Dash	11990
Polarium Project Rub	8990
Rayman	12990
Ridge Racer	10990
Spider-man 2	11990
Splinter Cell	13990
Star Wars Episode III	12990
Super Mario DS	11990
Tiger Woods	11990
Urbz	11990
Yoshis Touch'n Go	11990

PS2 Platinum

Athen	7990	5990
Burnout 2	6990	
Enter The Matrix	7990	
Fifa 2004	7490	
Final Fantasy X-2	7490	
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490	
Harry Potter Prisoner of Azkaban	7490	
Harry Potter Quidditch and the Chambers of secrets	7490	
Harry Potter Quidditch World Cup	7490	
Jak 3	7990	5990
Killzone	7990	5990
Lord of the Ring Return of the King	7490	
Lord of the Ring third Age	14990	6490
Lord of the Ring Two Towers	7490	
Medal of Honor Frontline	7490	
Medal of Honor Rising Sun	7490	
Metal Gear Solid 2	13990	5990
Need for Speed Underground	7490	
Ratchet & Clank 3	7990	5990
Resident Evil Outbreak	12990	6490
Splinter Cell	13990	6990
Splinter Cell Pandora Tomorrow	14990	7990
Urbz	7490	6490

XBOX

Batman Begins	14990
Fifa 06	hívj!
Grand Theft Auto San Andreas	16990
Medal of Honor European Assault	14990

XBOX Classic

Halo	6990
Halo 2	6990
Lord of the Ring Return of the King	7490
Lord of the Ring Two Towers	7490

PSP

Ape Academy	szept
Everybodys Golf	szept
F1 GP	szept
Fifa Football	szept
Final Fantasy VII : Advent Children	2005 ősz
Fired up	szept
GTA Liberty City Stories	2005 ősz
Lumines	szept
Medieval	szept
Metal Gear Acid	2005 ősz
NBA Street Showdown	szept
Need For Speed Underground Rivals	szept
NFL Street 2 Unleashed	szept
Ridge Racer	szept
Tiger Woods PGA Tour	szept
Wipeout Pure	szept
World Tour Soccer	szept

576

KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT

ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD

WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON



VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT

SAMURAI WESTERN (PS2)